DONGHO KIM'S

캐릭터 드로잉

:연출편

김동호 저



DIGITAL BOOKS
디지털북스

DONGHO KIM'S

캐릭터 드로잉

:연출편

| 만든 사람들 |

기획 IT·CG기획부 | 진행 양종엽 | 집필 김동호 | 편집·표지디자인 원은영·D.J.I books design studio

| 책 내용 문의 |

도서 내용에 대해 궁금한 사항이 있으시면
저자의 홈페이지나 디지털북스 홈페이지의 게시판을 통해서 해결하실 수 있습니다.

디지털북스 홈페이지 www.digitalbooks.co.kr
디지털북스 페이스북 www.facebook.com/ithinkbook
디지털북스 인스타그램 instagram.com/digitalbooks1999
디지털북스 이메일 djibooks@naver.com
디지털북스 유튜브 유튜브에서 [디지털북스] 검색
저자 이메일 twini1@naver.com

| 각종 문의 |

영업관련 dji_digitalbooks@naver.com
기획관련 djibooks@naver.com
전화번호 (02) 447-3157~8

인체해부학에 대한 책은 이미 훌륭한 것들이 많기 때문에
본인이 평소 연습하는 것들을 보여주고 본인의 색이 최대한 잘 드러나는 그림들로 무겁지않게 구성하고자 했습니다.

같은 캐릭터를 그리더라도 조금 더 공간감이 느껴지는 각도와 표정으로 차별화를 두었습니다.
근본적으로 기초에 관한 부분을 처음부터 다잡기보다는 그림에 재미를 붙여주기 위한 방식으로 접근했습니다.

초보자라면 큰 고민 없이 따라그려보면서 감을 익히고 중급자라면 기존에 알고 있던 이론 지식을 바탕으로 이해를 더 돕는 데에 초점을 두면 좋을 것 같습니다.

기초에 대한 공부는 굉장히 중요합니다. 지금 당장 피하고 싶어도 결국 끝까지 발목을 붙잡는 것은 기본기일 것입니다. 또 머리는 이해하지만 손으로 풀리지 않는 경우가 허다합니다. 그럴 때 다른 작가들은 어떻게 표현하는지 보면서 감을 잡을 필요가 있습니다.

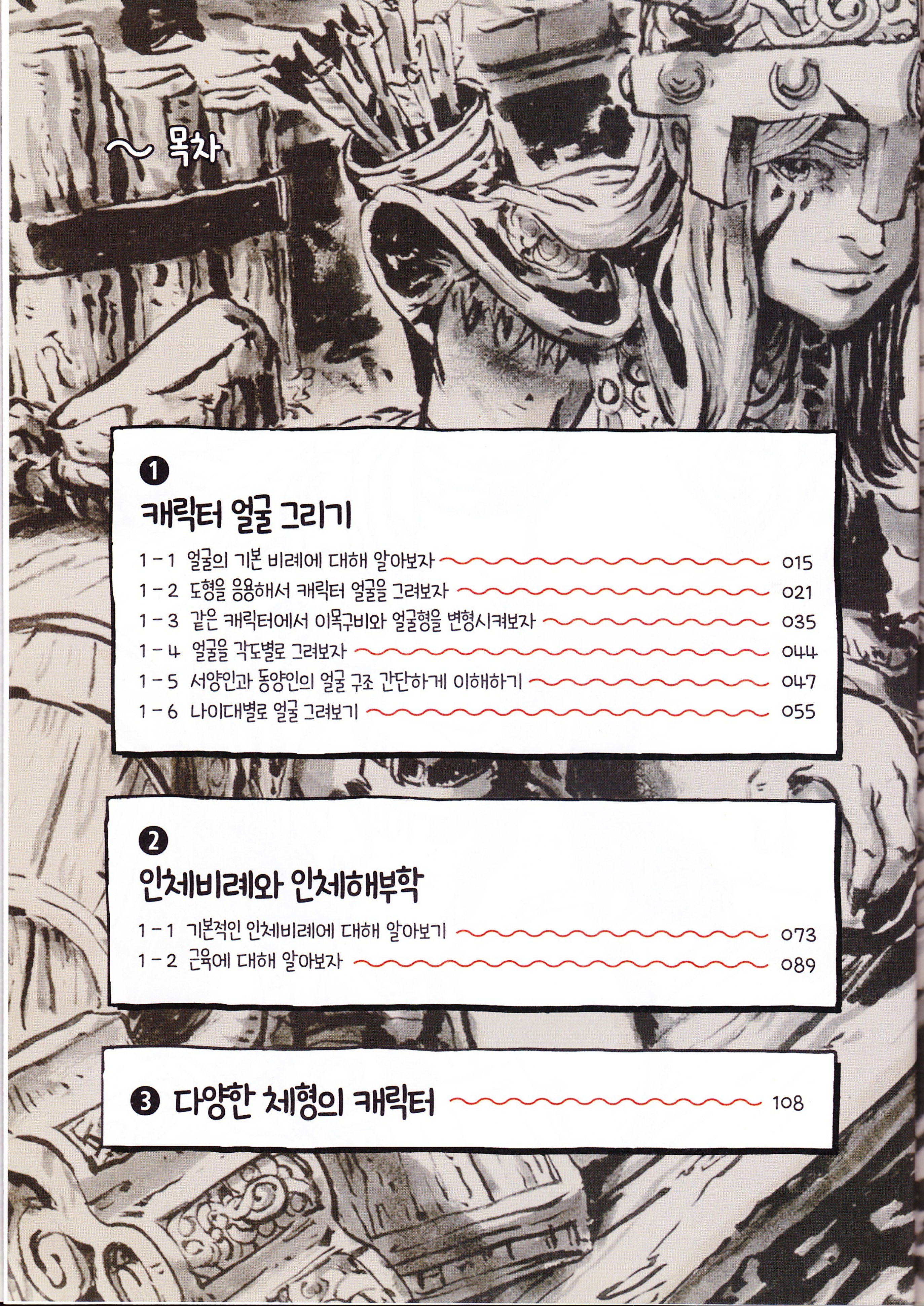
복잡한 이론 공부하며 인체 표현이 쉽지 않아 머리가 아플 때
'이 책을 보면 생각보다 쉽게 풀어갈 수 있겠구나' 라는 생각이 들기를 바라는 마음으로 책을 썼습니다.

또 쉬지 않고 재미있게 그림을 그릴 수 있도록 힘이 되어주는 역할이 된다면 더할나위 없이 뿌듯할 것입니다.
그리고 싶은 걸 다 그릴 수 있는 날이 올때까지 계속 열심히 하겠습니다.

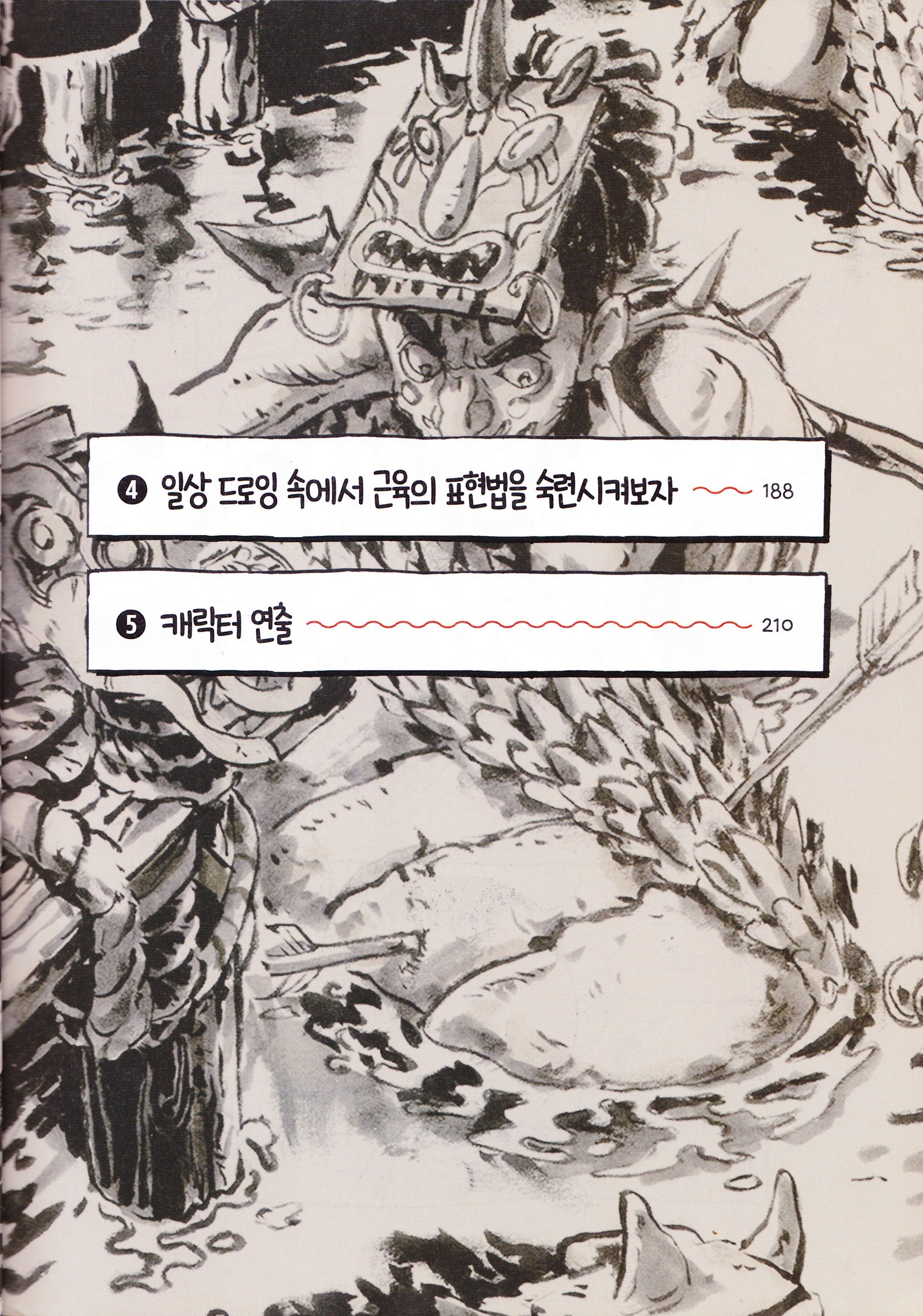
감사합니다.



2020 Kim Dong-ho.

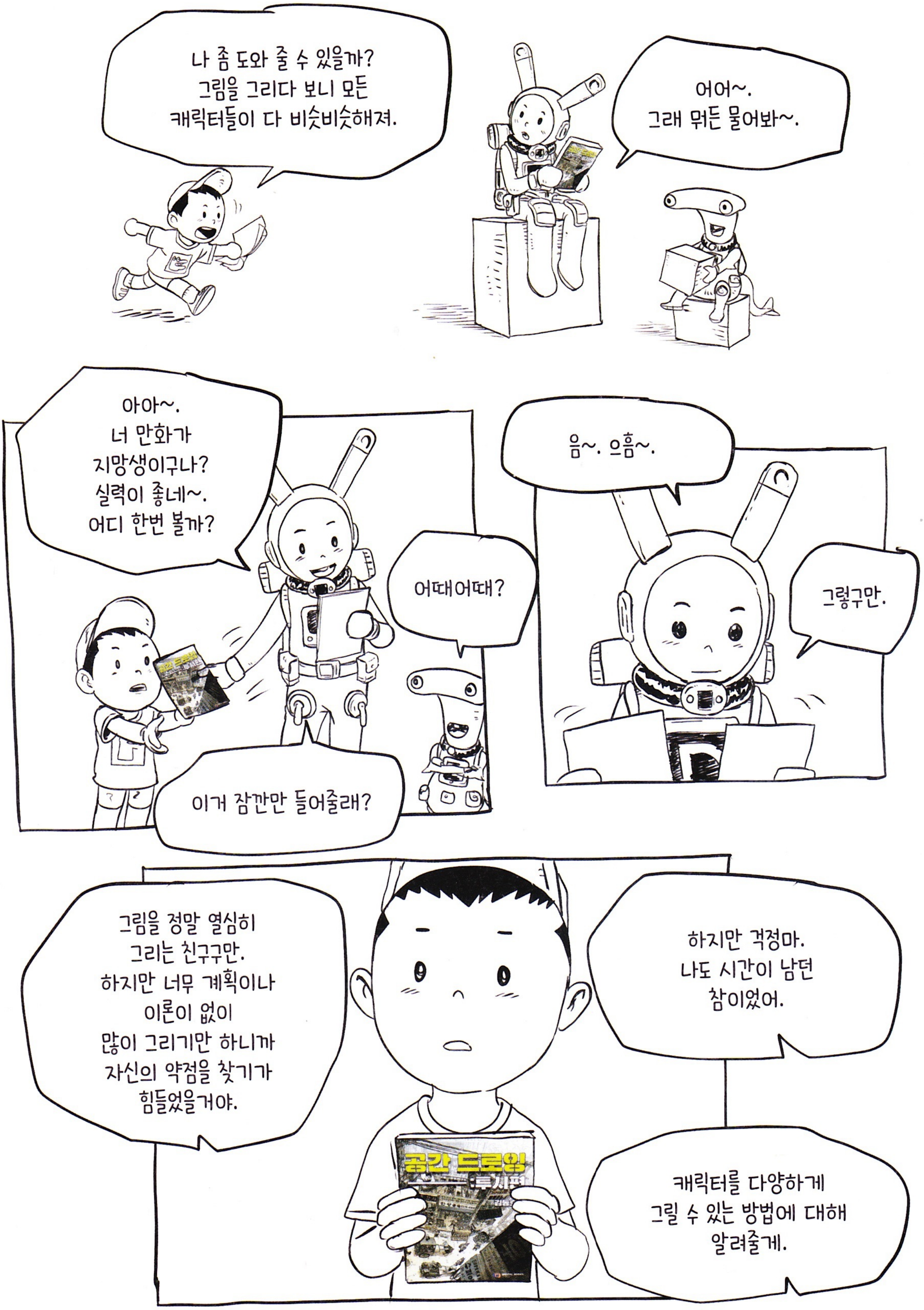


목차



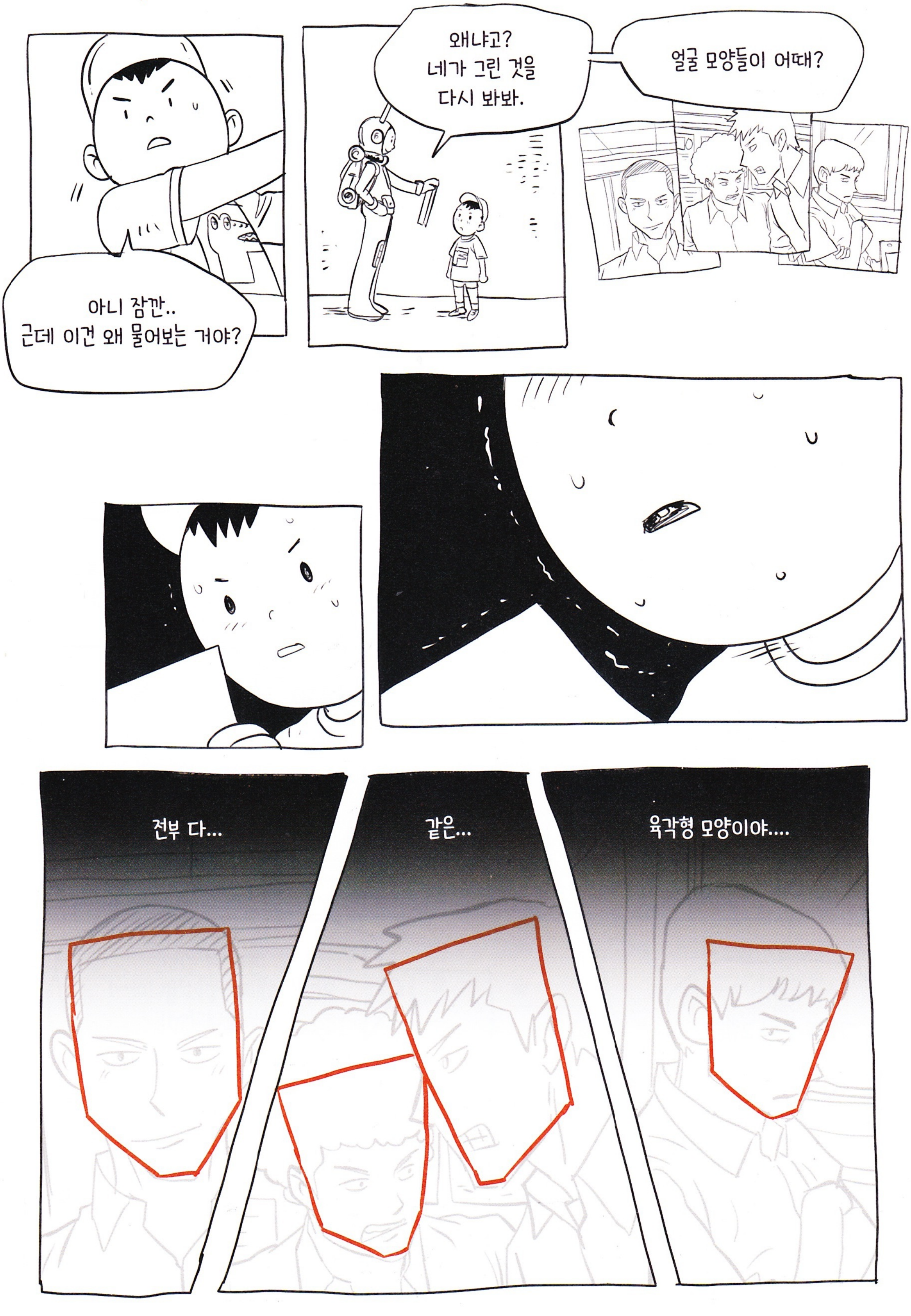

음...다 그리긴 했는데
뭔가 부족해...
왜 내가 그리면
다 비슷비슷해 보이지...?

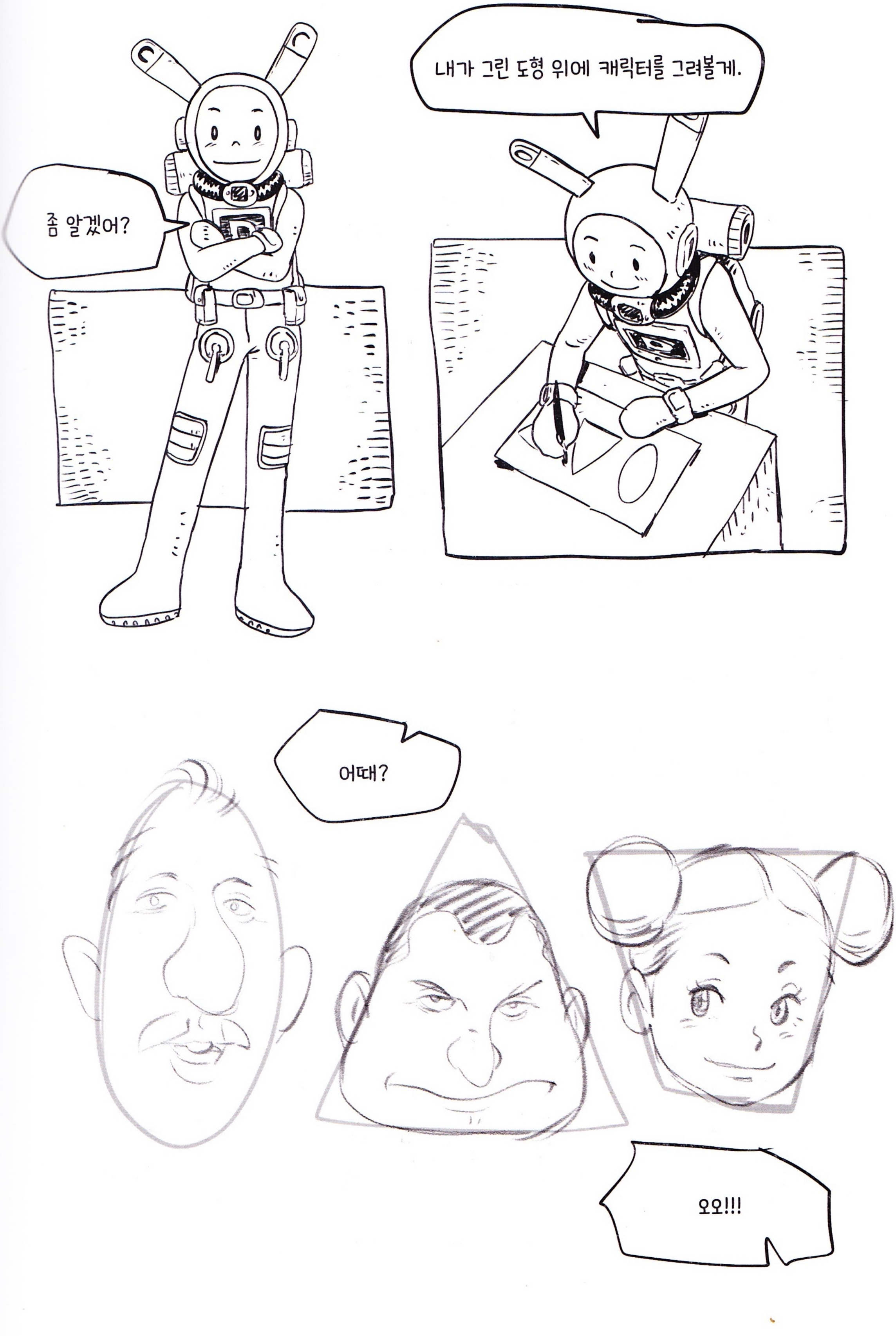

다시 그려보자.
흠 이제껏 문제 없다고 생각했는데. 작업을 많이 하다 보니 뭔가 막힌 게 보여.
도움을 구하자!!!

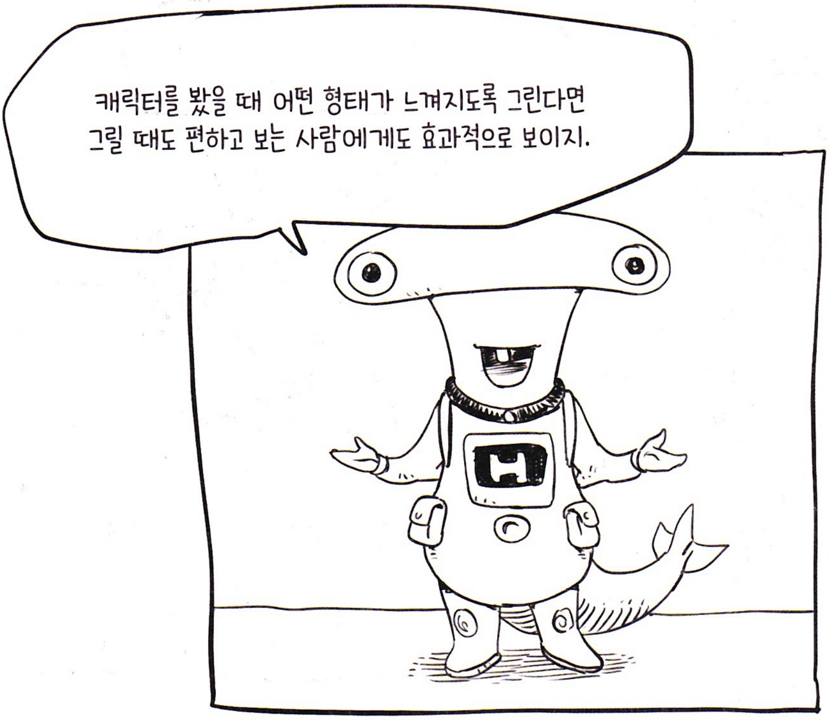

나 좀 도와 줄 수 있을까?
그림을 그리다 보니 모든
캐릭터들이 다 비슷비슷해져.
어어~.
그래 뭐든 물어봐~.
아아~.
너 만화가
지망생이구나?
실력이 좋네~.
어디 한번 볼까?
어때어때?
이거 잠깐만 들어줄래?
음~. 으흠~.
그렇구만.
그림을 정말 열심히
그리는 친구구만.
하지만 너무 계획이나
이론이 없이
많이 그리기만 하니까
자신의 약점을 찾기가
힘들었을거야.
하지만 걱정마.
나도 시간이 남던
참이었어.
캐릭터를 다양하게
그릴 수 있는 방법에 대해
알려줄게.

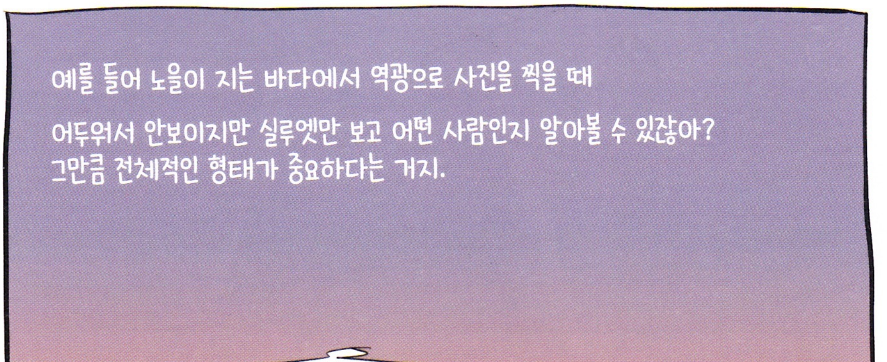


내가 그림을 한번 그려볼게.
자 이걸 봐~.
자, 여기서 퀴즈가 나갑니다~! 첫번째 그림은 뭘까요?
에엥? 난 캐릭터가 그리고 싶은 건데...
날 뭘로 보고! 타원!
정답~! 그럼 두 번째 그림은?
삼각형!
좋아! 그럼 마지막 그림은?!
사다리꼴, 사각형!
와우~ 모든 문제를 다 맞추셨습니다~! 축하드립니다~!!
오예~!
소감 한 말씀!

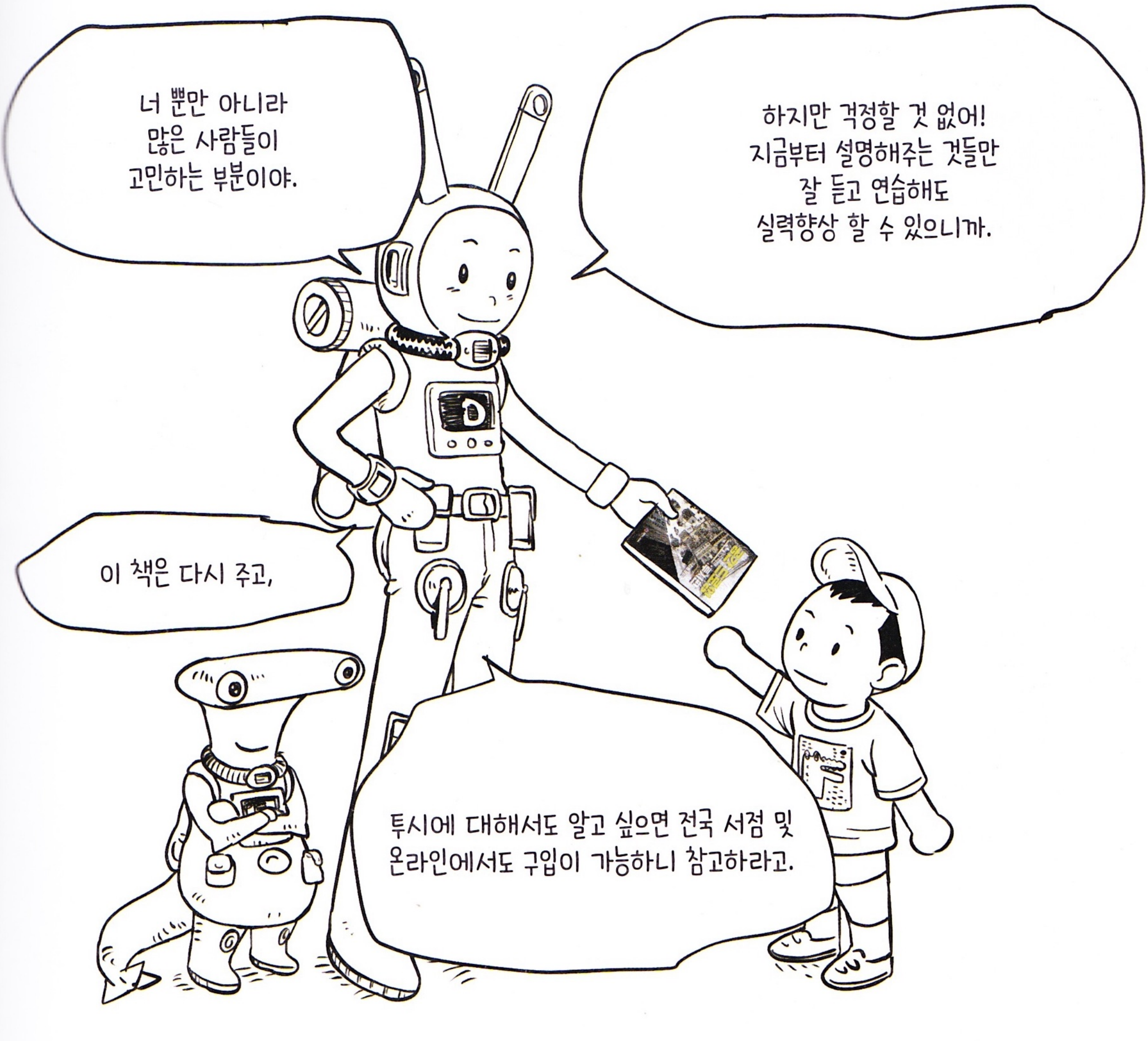

아니 잠깐..
근데 이건 왜 물어보는 거야?
왜냐고?
네가 그린 것을
다시 봐봐.
얼굴 모양들이 어때?
전부 다...
같은...
육각형 모양이야....


좀 알겠어?
내가 그린 도형 위에 캐릭터를 그려볼게.
어때?
오오!!!


캐릭터를 봤을 때 어떤 형태가 느껴지도록 그린다면
그릴 때도 편하고 보는 사람에게도 효과적으로 보이지.


예를 들어 노을이 지는 바다에서 역광으로 사진을 찍을 때
어두워서 안보이지만 실루엣만 보고 어떤 사람인지 알아볼 수 있잖아?
그만큼 전체적인 형태가 중요하다는 거지.


그래. 내 캐릭터는
헤어스타일만
바뀌었을 뿐
다 같은 사람이었어.


너 뿐만 아니라
많은 사람들이
고민하는 부분이야.
하지만 걱정할 것 없어!
지금부터 설명해주는 것들만
잘 듣고 연습해도
실력향상 할 수 있으니까.
이 책은 다시 주고,
투시에 대해서도 알고 싶으면 전국 서점 및
온라인에서도 구입이 가능하니 참고하라고.

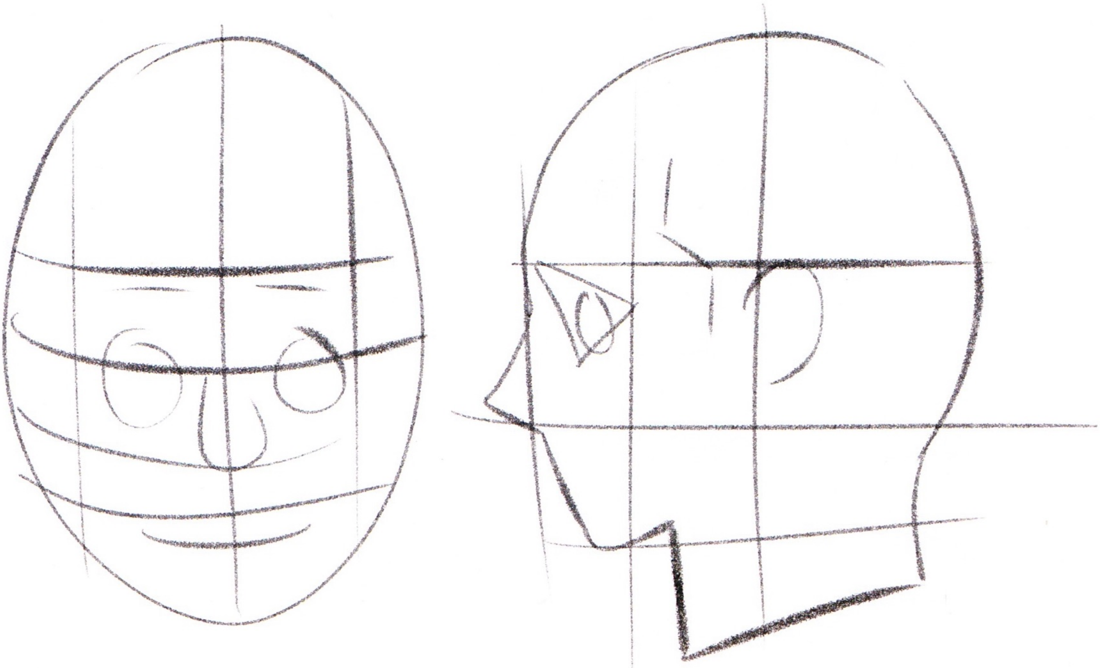
Part 01

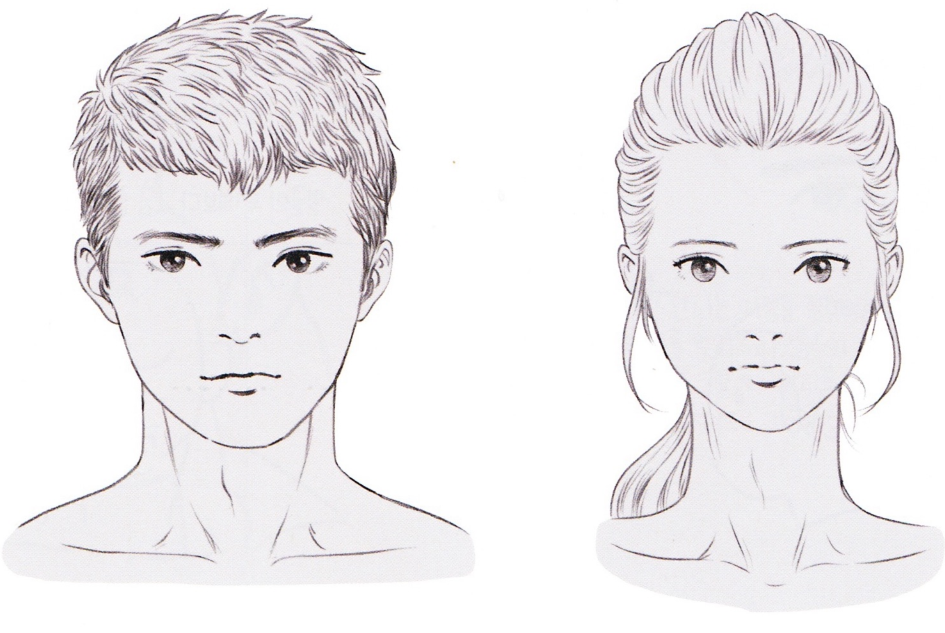
캐릭터 얼굴 그리기



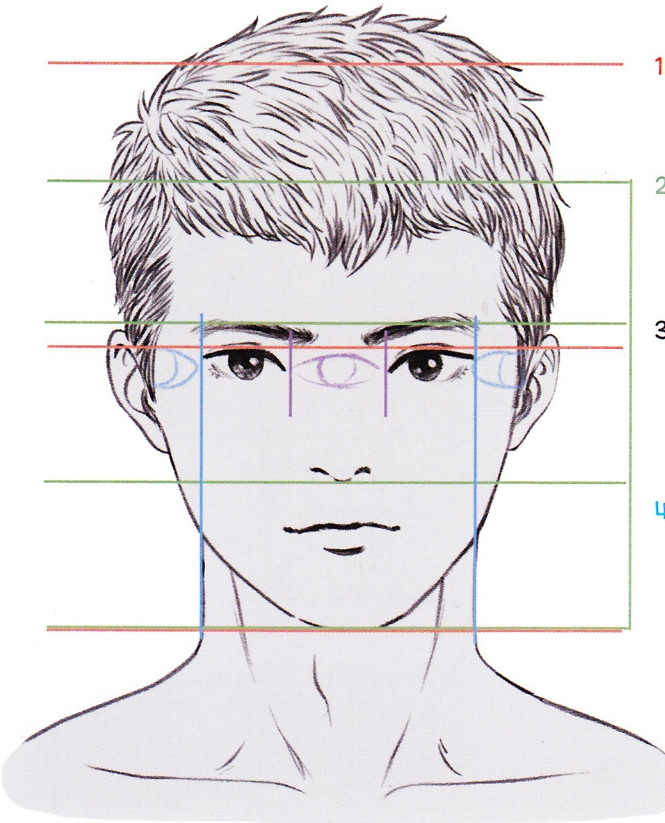
CHAPTER 01

얼굴 비례에 대해 알아보자





남성 정면

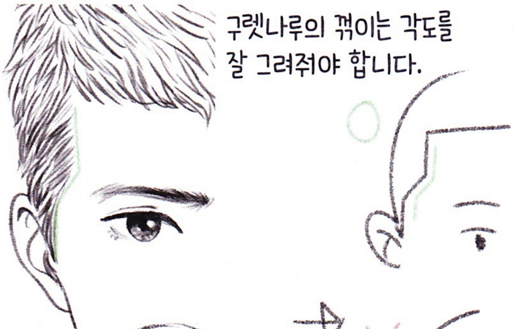


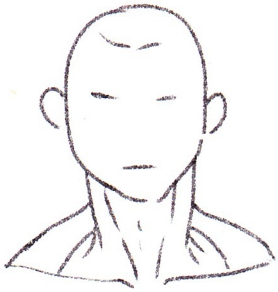
1. 얼굴을 반 나누면 눈이 위치합니다.

2. 얼굴은 이마 ~ 눈썹, 눈썹 ~ 코, 코 ~ 턱 이렇게 3등분 할 수 있습니다. 귀의 크기는 눈썹과 코 끝 사이에 위치합니다.

3. 눈과 눈 사이에는 눈 하나가 들어갈 정도가 좋습니다. 좀 더 정확히는 눈 하나보다 좀 더 좁게 잡아주세요. 눈 하나를 정확히 맞추려다가 눈 사이가 멀어질 수가 있습니다.

4. 눈 바깥 쪽으로는 눈 반 개 정도 공간이 남으면 적당합니다. 목 두께의 기준은 눈 끝을 기준으로 조절해줍니다.





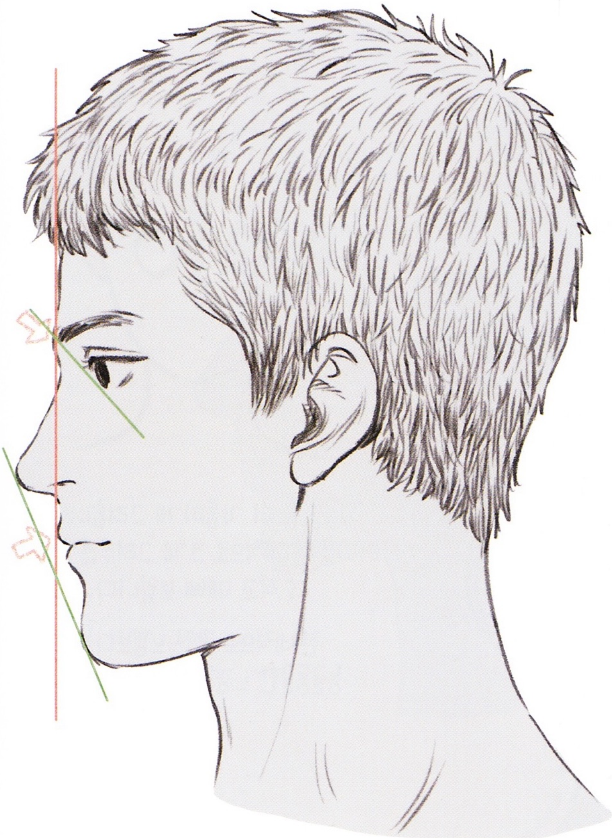
목은 목빗근(흉쇄유돌근)에 의해
형태가 만들어집니다.

얼굴의 두께보다 조금 좁게 그려주면 좋습니다.



물론 더 두꺼운 경우도 있습니다.

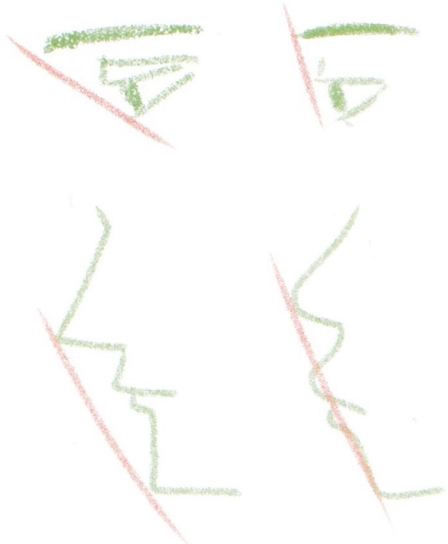
측면

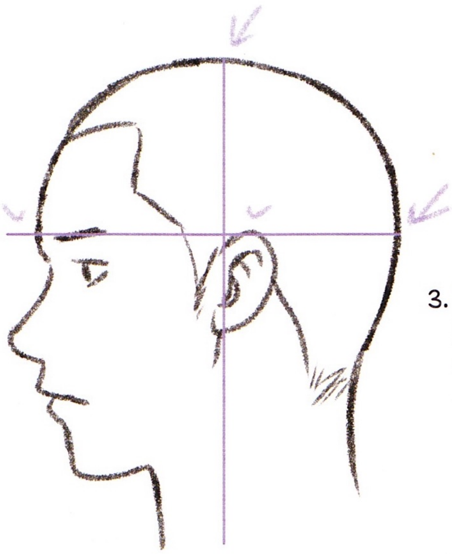


1. 이마뼈와 입술의 위치를 맞춰주면 안정적으로 시작할 수 있습니다. 옆 모습을 그릴 때 가장 어려운 점이 이목구비의 굴곡을 잡는 것입니다.

2. 눈썹 – 눈윗꺼풀 – 눈아랫꺼풀의 기울기와 코 – 윗입술 – 아랫입술 – 턱의 기울기를 잘 살려줍니다.

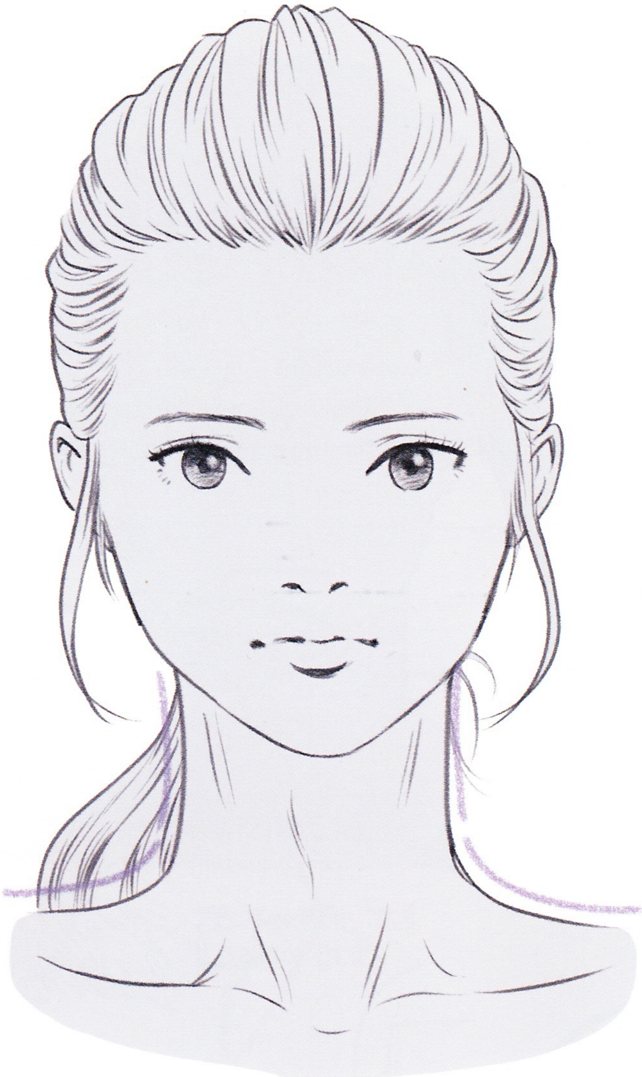
   정해진 각도는 없습니다. 사람마다 그리고 인종마다 구조가 다르기 때문에 다양한 형태를 익혀둡시다.

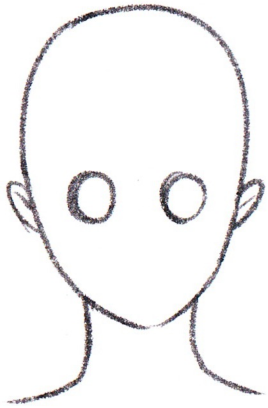




3. 귓구멍을 위로 올리면 만나는 지점을 정수리로 잡습니다. 눈썹뼈와 귀의 위치를 맞춰주고 뒷통수의 가장 튀어나온 부분을 맞춰줍니다. 대머리를 그릴 때 머리를 어떤 모양으로 잡을지 감이 안 잡힐 경우 이런 식으로 기준을 잡아주면 좋습니다.

여성 정면

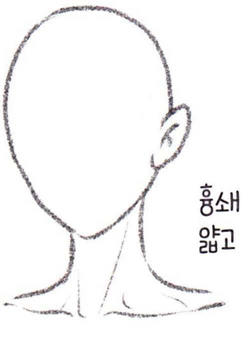




얼굴을 좀 더 갸름하게 그려줍니다.
머리를 상대적으로 크게 그려주면 얼굴이
더 작고 예뻐 보입니다.

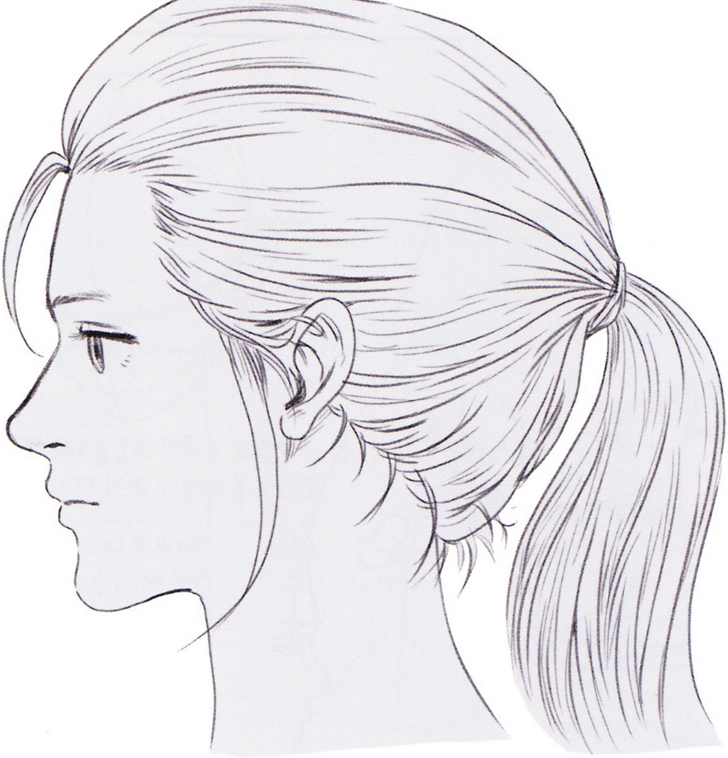
전체적으로 각진 느낌보다는
동글동글한 느낌을 생각해주세요.

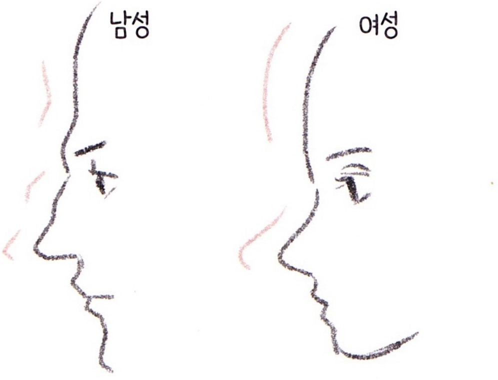
남성에 비해 근육층이 얇기 때문에
목을 좀 가늘게 그려주고 승모근의 각도를
완만하게 해줍니다.



흉쇄유돌근과 쇄골을
얇고 날카롭게 표현해줍니다.

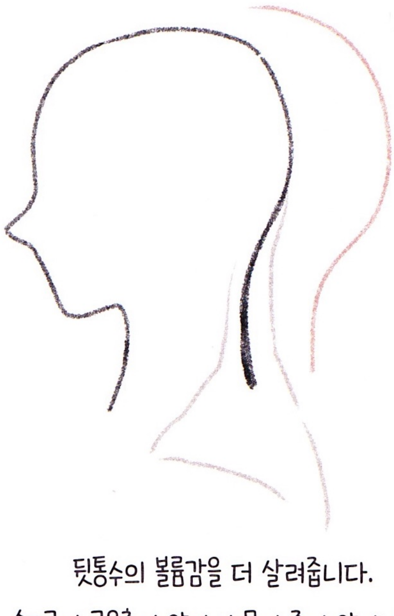
측면





비례적으로 남성과 크게 다르게 해줄 것은 없지만
라인의 느낌 자체가 많이 다릅니다.

이마와 코가 좀 더 부드럽고 동그랗게 표현해줍니다.



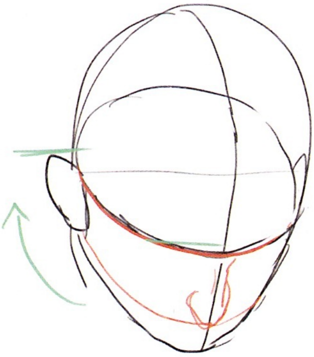
뒷통수의 볼륨감을 더 살려줍니다.

승모근의 근육층이 얇아서 목이 좀더 얇아보이고
상대적으로 뒷통수가 더 볼록해집니다.

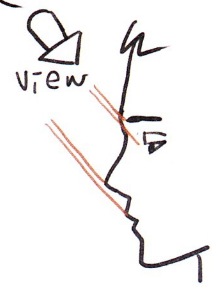
얼굴의 각도에 대해서도 한 번 살펴볼까요?

High angle





눈썹과 코 끝의 라인을 뒤로 연결해보면
정면으로 볼 때보다 귀의 위치가 올라갑니다.



위에서 내려다볼 때
눈썹 뼈에 눈이 좀 가려지는 듯하고
코 끝에 입이 좀 가려지는 듯하죠.

이 간격들을 좁거나 가려지게
그려줘야 내려다보는 느낌이 듭니다.

Low angle





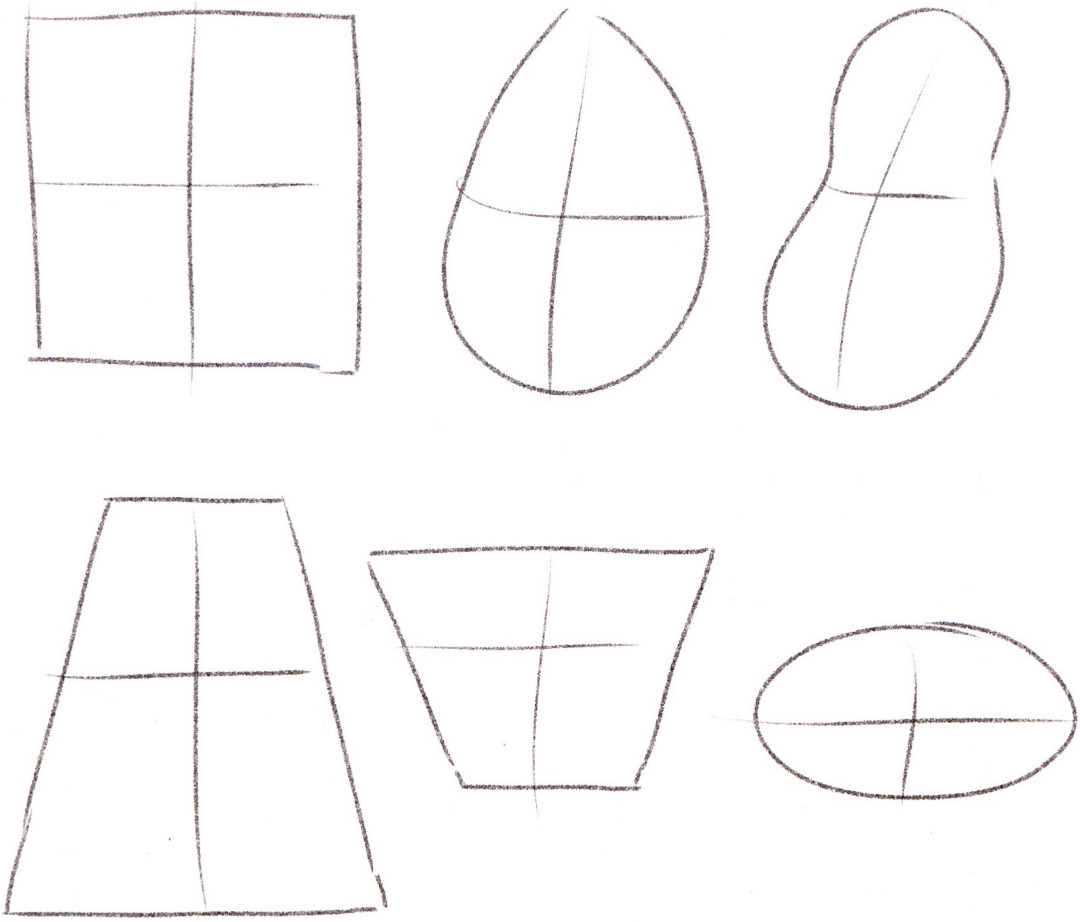
아래에서 볼 때는 위에서 볼 때와
반대로 귀의 위치가 내려갑니다.



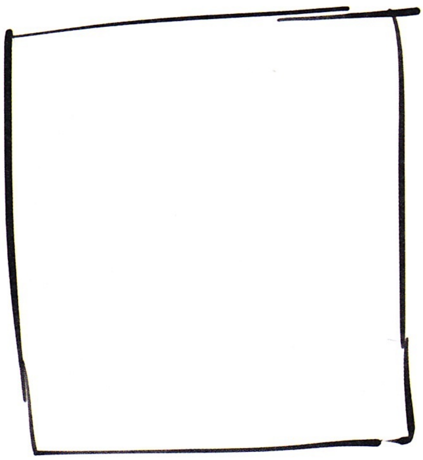
또 반대쪽 눈이 코에 가려지게 그려주면
공간감이 극대화되고 아래에서 올려다본 느낌이 잘 듭니다.

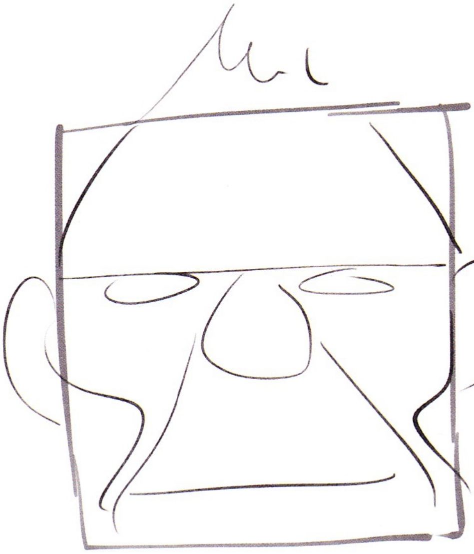
CHAPTER 02

도형을 응용해서 캐릭터 얼굴을 그려보자

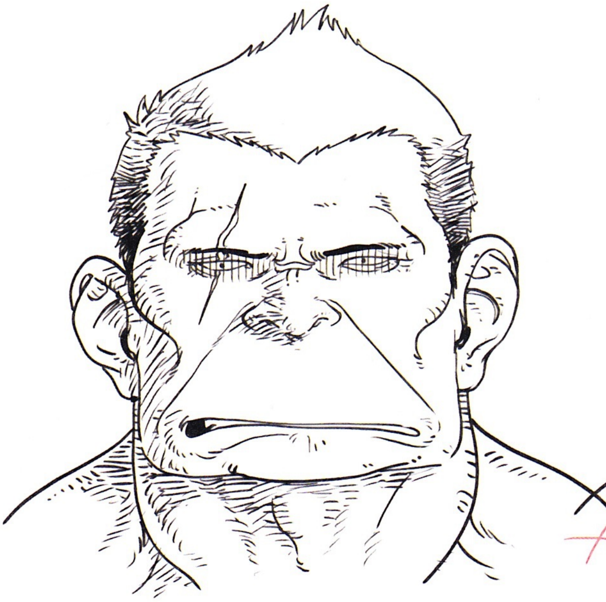


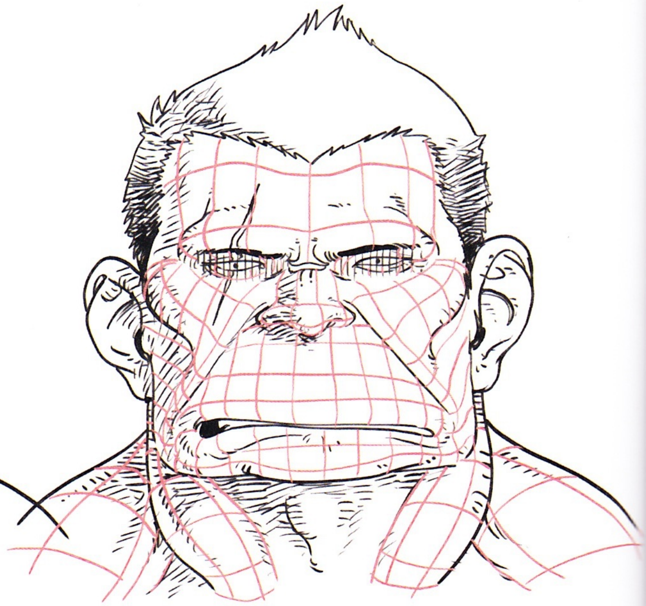
정사각형





사각형 하면 가장 쉽게 떠오를 수 있는 게
턱이 발달된 캐릭터일 거예요.

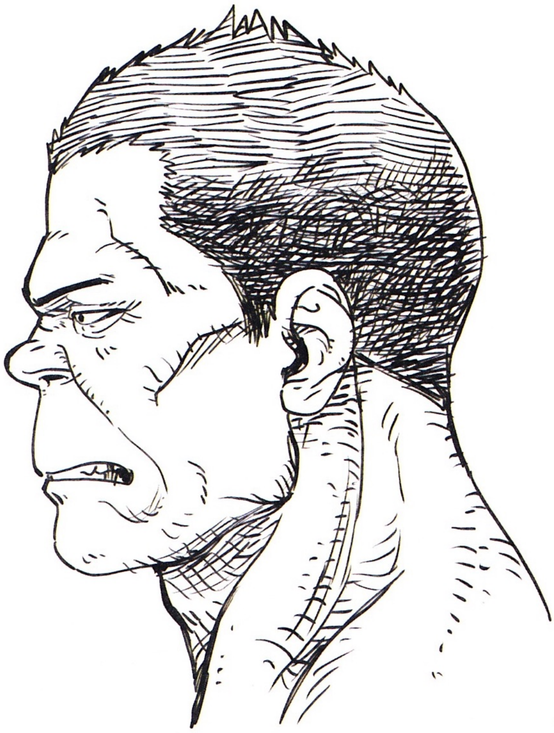




이마뼈, 광대뼈, 흉쇄유돌근, 승모근의
볼륨감에 신경을 많이 써주시면 좋습니다.

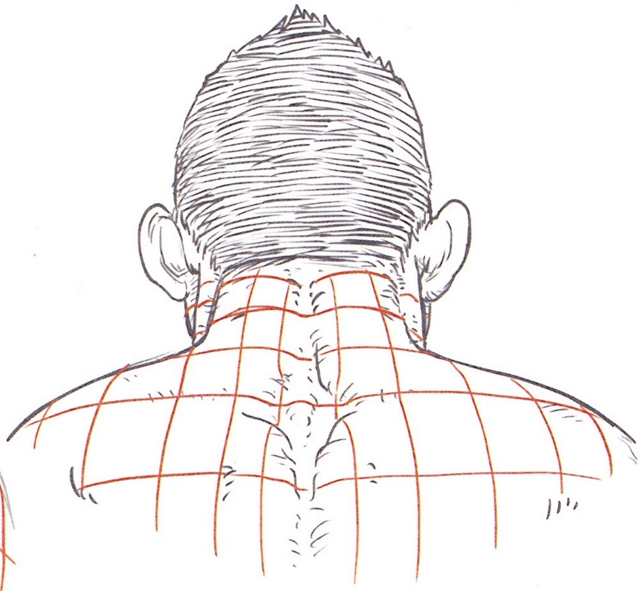
정사각형 옆모습





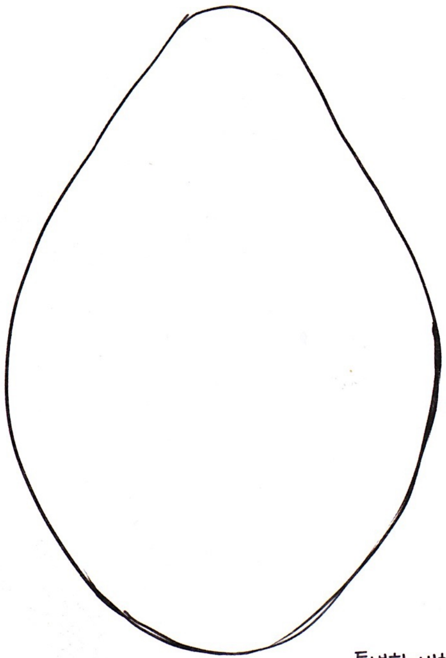


역시 이마뼈 부분과 광대뼈 흉쇄유돌근
그리고 승모근을 잘 관찰해주세요.



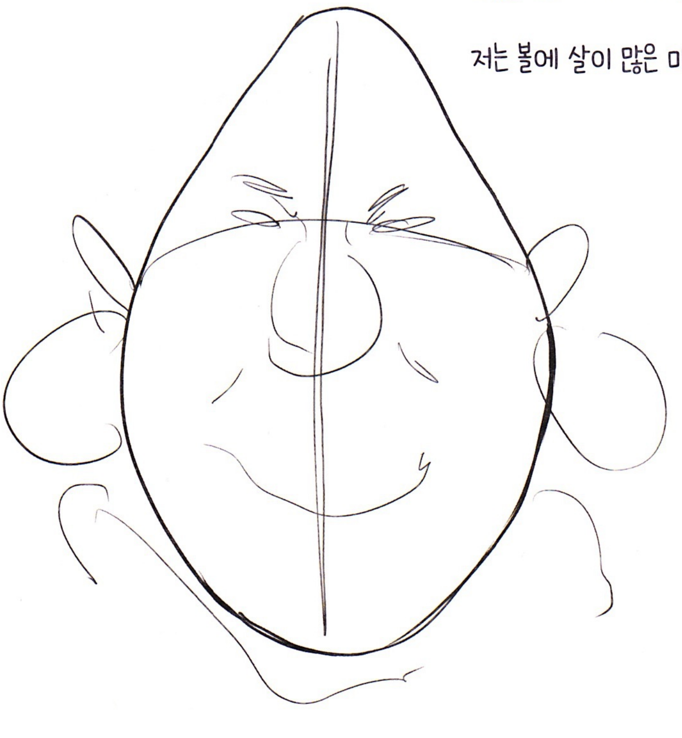
승모근의 형태입니다. 뒷편에서 다룰 부분이니
일단 참고만 해두세요.

풍선형

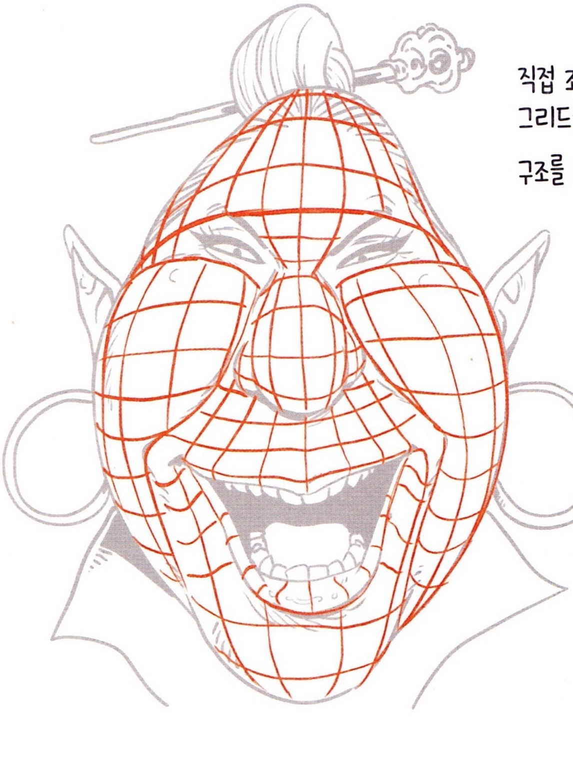


특별한 법칙은 없어요.
도형을 보고 여러 가지 상상을 해보세요.

저는 볼에 살이 많은 마녀 캐릭터가 떠오르더군요.



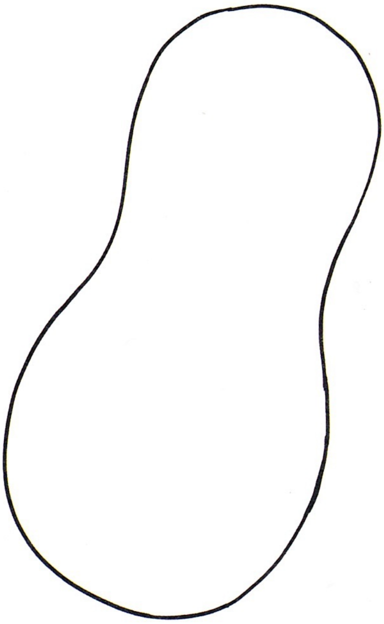


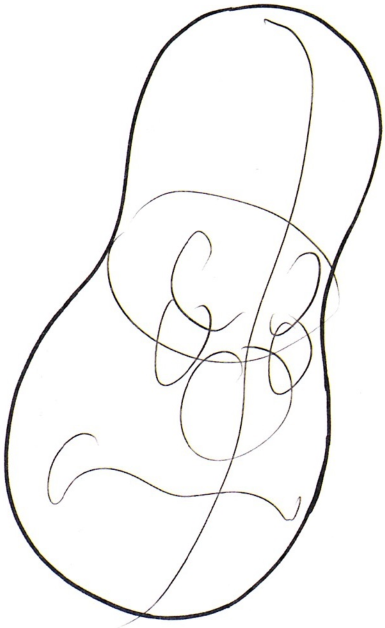


직접 조형물로 만들어보면 가장 좋겠지만 그럴 수 없으니 그리드를 그려 입체감을 살려줍니다.

구조를 이해하는 데 많은 도움이 될 거예요.

땅콩형







처음 도형을 잡았을 때는 땅콩을 상상하며 그리기 시작했는데
그리다 보니 바이올린을 켜는 사람이 떠오르더라고요.

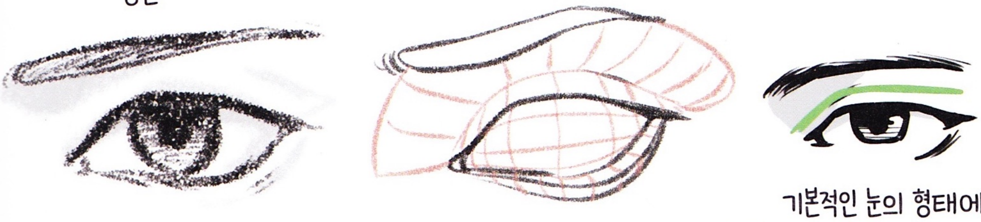
처음에 쉬운 이미지로 시작했지만
중간에 구체적인 아이디어가 떠오르기도 한답니다.

여기서 잠깐!

눈의 구조에 대해 설명해볼게요.

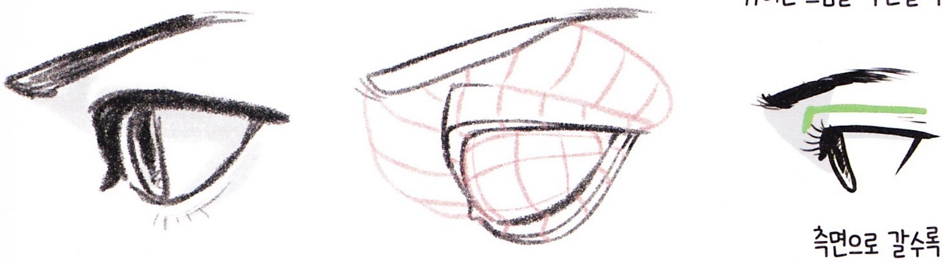
캐릭터를 그릴 때에 눈코입을 간단하게 그리는 경우가 많은데
구조를 이해하고 간단하게 생략한다면 더 자연스러운 눈을 그릴 수 있을 거예요.

정면



기본적인 눈의 형태에요.
녹색 라인의 굴곡을 보시면 크게 한 번
꺾이는 흐름을 확인할 수 있습니다.

측면



측면으로 갈수록
꺾이는 느낌이 줄어듭니다.

아래에서 볼 때



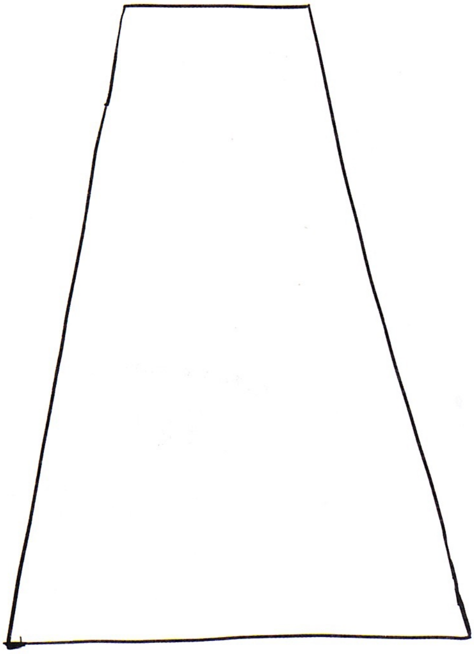
아래에서 볼 땐
눈이 마치 웃는 것처럼
느껴집니다.

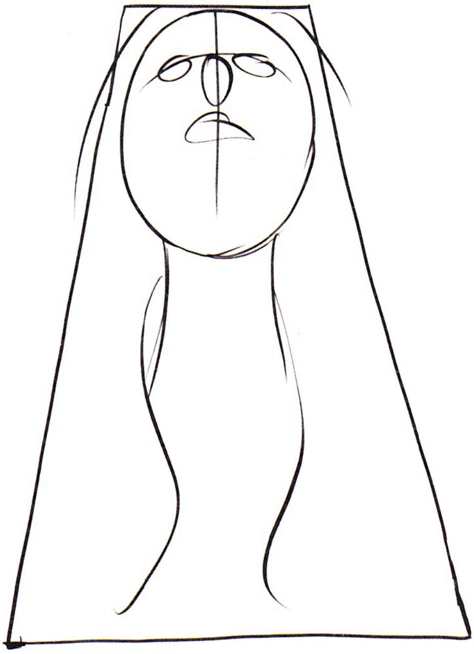
위에서 볼 때



위에서 내려다 보는 각도의 눈은
마치 감은 것처럼 보입니다.
눈썹뼈가 튀어나와 있기 때문에
눈이 들어가 보이는 느낌을 잘 잡아줍니다.

사다리꼴형





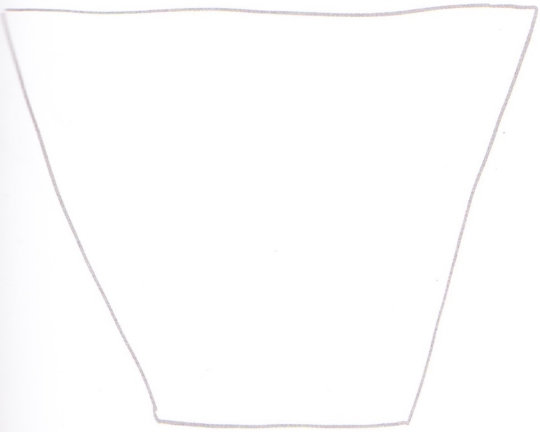


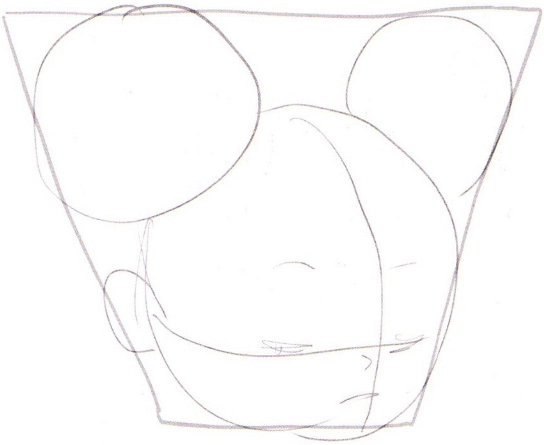
이번에는 얼굴의 형태보다는 구도가 떠오르네요.
아래에서 본 공간감을 잘 표현해주는 게 핵심입니다.



볼을 심하게 과장해서 표현하는 것도
재미있지 않나요?

사다리꼴형





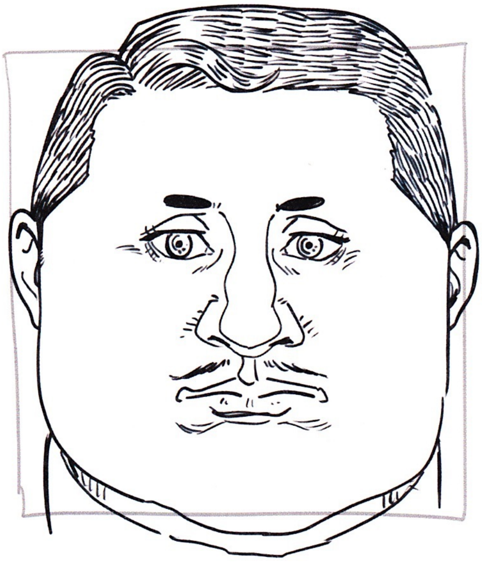




얼굴 형태는 자유롭게 그리고

헤어스타일이나 뿔 같은 디자인을 활용해서
형태감을 살려주는 것도 좋습니다.

정사각형 다양하게 응용하기



눈코입은 눈코입대로 맞춰서 그리고
얼굴의 형태는 완전 따로 놀게 그려도 재밌습니다.
직업이 도박장 딜러라는 컨셉을 상상하며 그려봤어요.



얼굴 전체의 외곽선만 보면 단순하게
사각형에만 맞춰져 있지만
명암을 통해 입체감을 살려주는 것도 좋겠죠.



선물을 받고 감동을 받은 소녀입니다.

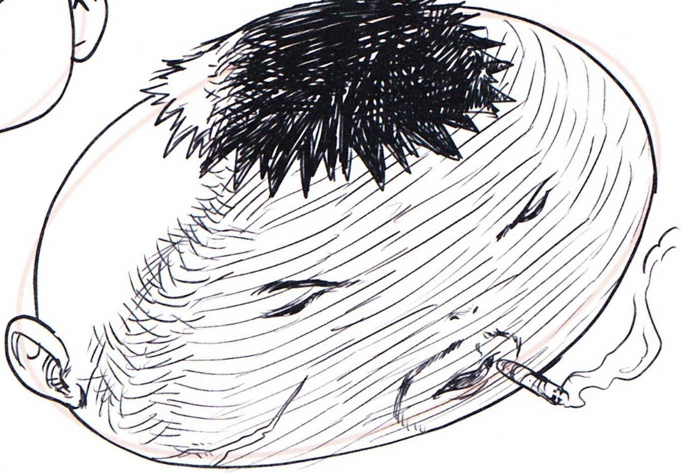


선물 상자 안이 비어있다는 것을
확인하고는 삐져버렸네요.

타원형 다양하게 응용하기



입체감이 없는 캐릭터를 그려봤어요.

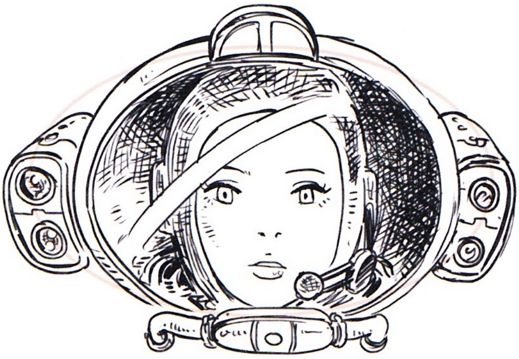


명암을 통해 입체감을 살려줬어요.
명암은 캐릭터의 분위기를 나타내는데
정말 중요한 요소입니다.



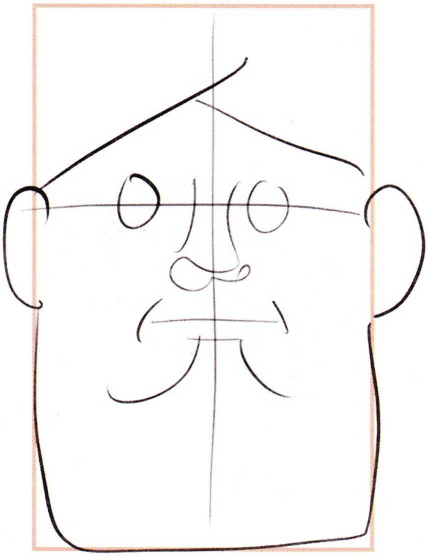
귀여운 할머니도 그려봤습니다.

옆으로 퍼진 타원형이라고
뚱뚱한 캐릭터만 생각할 필요는 없겠죠?



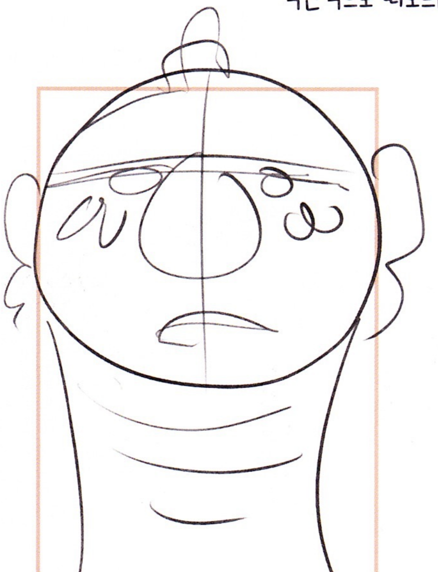
또 얼굴형을 타원형으로 그리려고
할 게 아니라 설정과 디자인을 통해
형태에 맞춰줄 수도 있답니다.

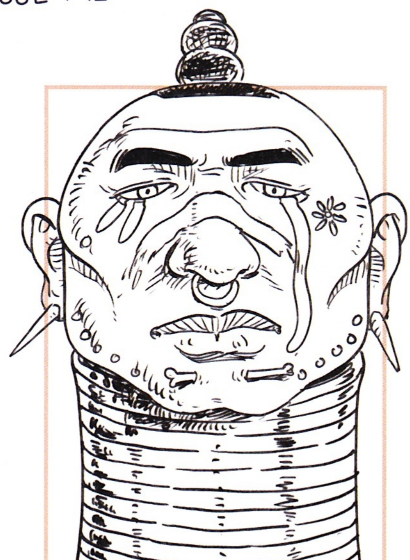
직사각형





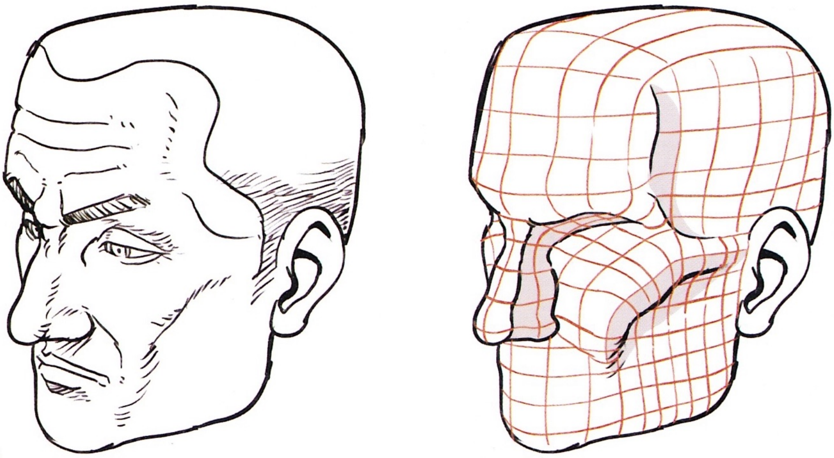
세로로 긴 직사각형입니다. 너무 어렵게 머리쓸 필요 없어요.
수염만 활용해도 얼마든지 그 형상을 맞출 수 있죠. 이 캐릭터를 생각했을 때 직관적으로 떠오르는 도형이 있으면 성공인거지요.

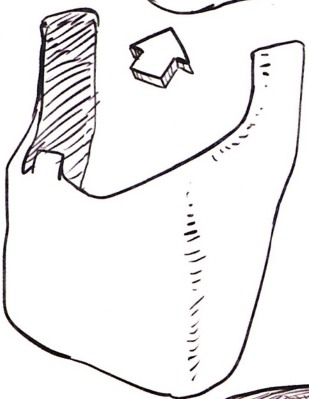




원시인 부족입니다. 목에 장신구를 통해 형태를 잡았어요.
목을 더 얇고 길게 만들 수도 있지만 사각형 형태를 고려해서 두껍게 그렸지요.

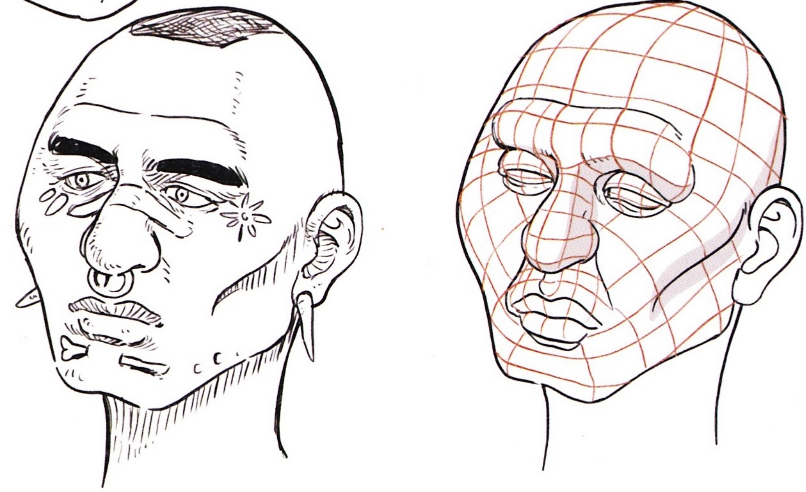
구조 파악하기





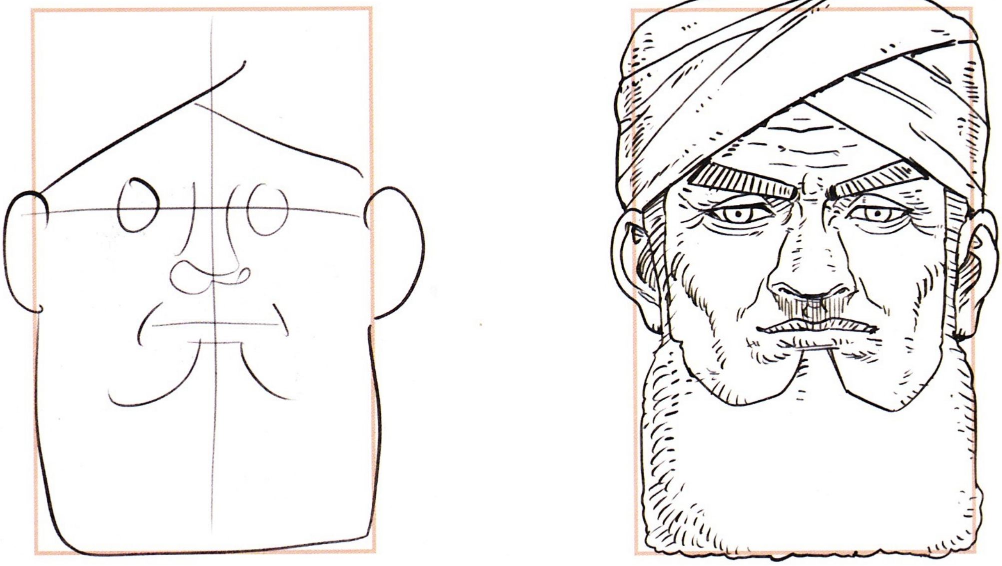
광대뼈에 집중하기 위해 눈과 입을 제거했습니다.

눈썹뼈에서 코로 이어지는 굴곡과
광대뼈의 굴곡에 대한 그림자처리를 연습해봅시다.

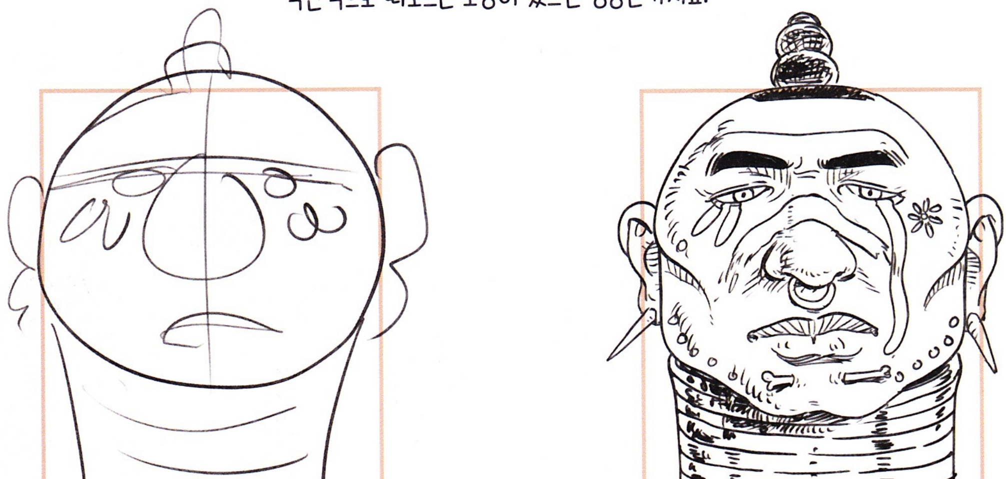


또 광대뼈의 굴곡과 눈두덩이의 굴곡이
연결되는 구조를 확실히 이해해야 합니다.

직사각형

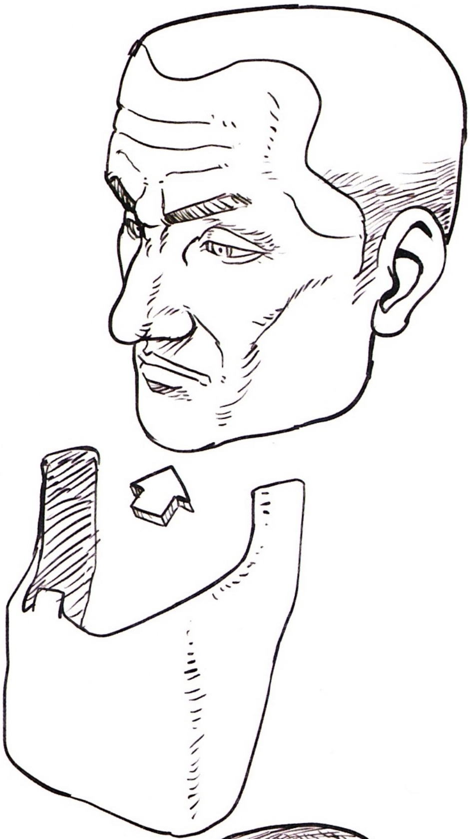


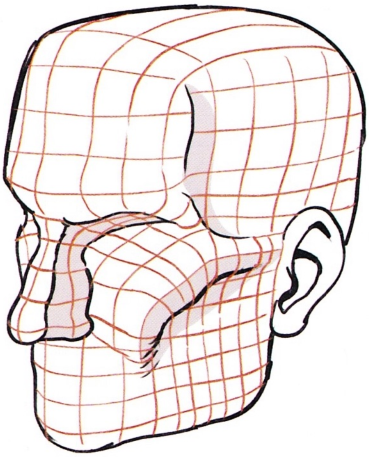
세로로 긴 직사각형입니다. 너무 어렵게 머리쓸 필요 없어요.
수염만 활용해도 얼마든지 그 형상을 맞출 수 있죠. 이 캐릭터를 생각했을 때
직관적으로 떠오르는 도형이 있으면 성공인거지요.



원시인 부족입니다. 목에 장신구를 통해 형태를 잡았어요.
목을 더 얇고 길게 만들 수도 있지만 사각형 형태를 고려해서 두껍게 그렸지요.

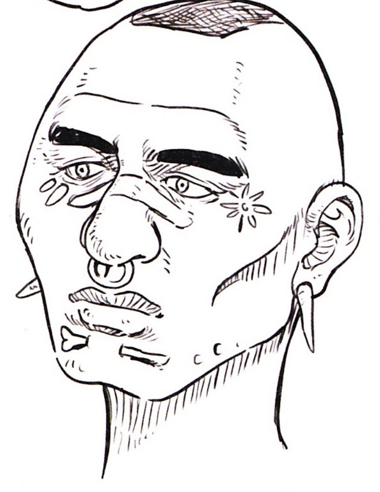
구조 파악하기

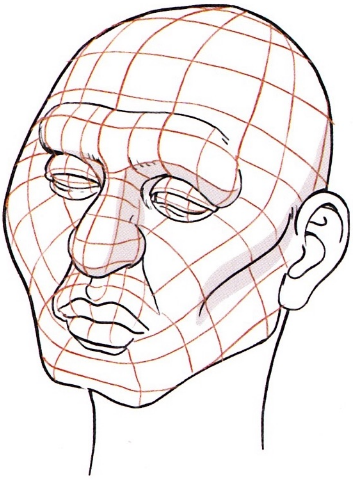




광대뼈에 집중하기 위해 눈과 입을 제거했습니다.

눈썹뼈에서 코로 이어지는 굴곡과
광대뼈의 굴곡에 대한 그림자처리를 연습해봅시다.





또 광대뼈의 굴곡과 눈두덩이의 굴곡이
연결되는 구조를 확실히 이해해야 합니다.

또 수업을 하다보면 듣는 질문 중 하나가 턱 선의 표현입니다.



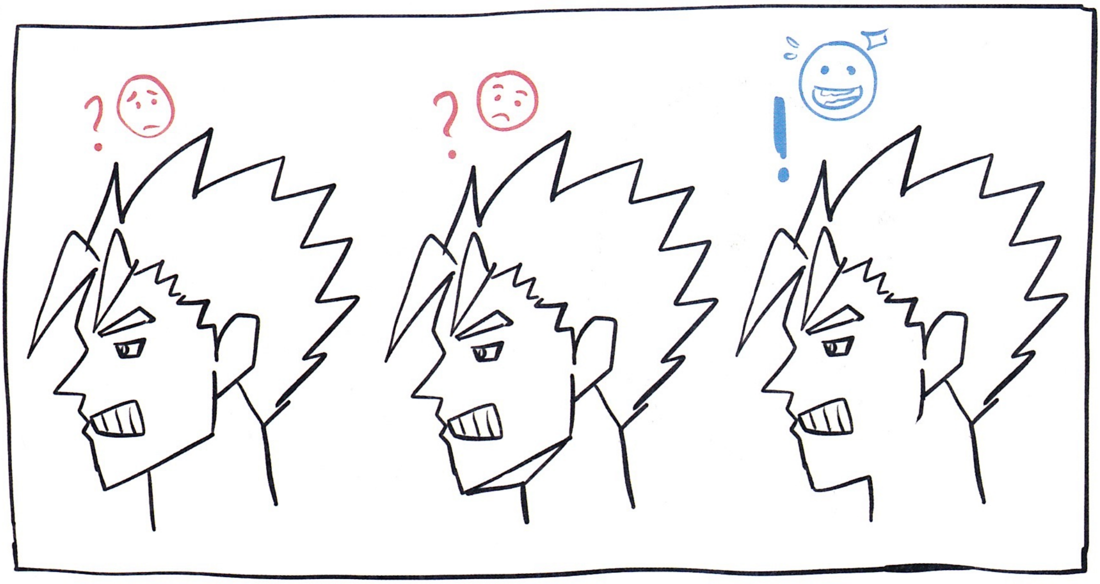


턱 뼈의 라인이 있지만
굳이 라인으로 표시하지 않아도 자연스럽습니다.

부드럽게 터치나 명암으로 표현해주는 게 더 나을 수 있죠.

하지만 턱 밑 근육이나 지방층이 얇은 경우
확실하게 턱 라인을 표현해줄 수도 있습니다.

좀 거칠거나 건조한 인상의 캐릭터를 만들 수 있겠네요.



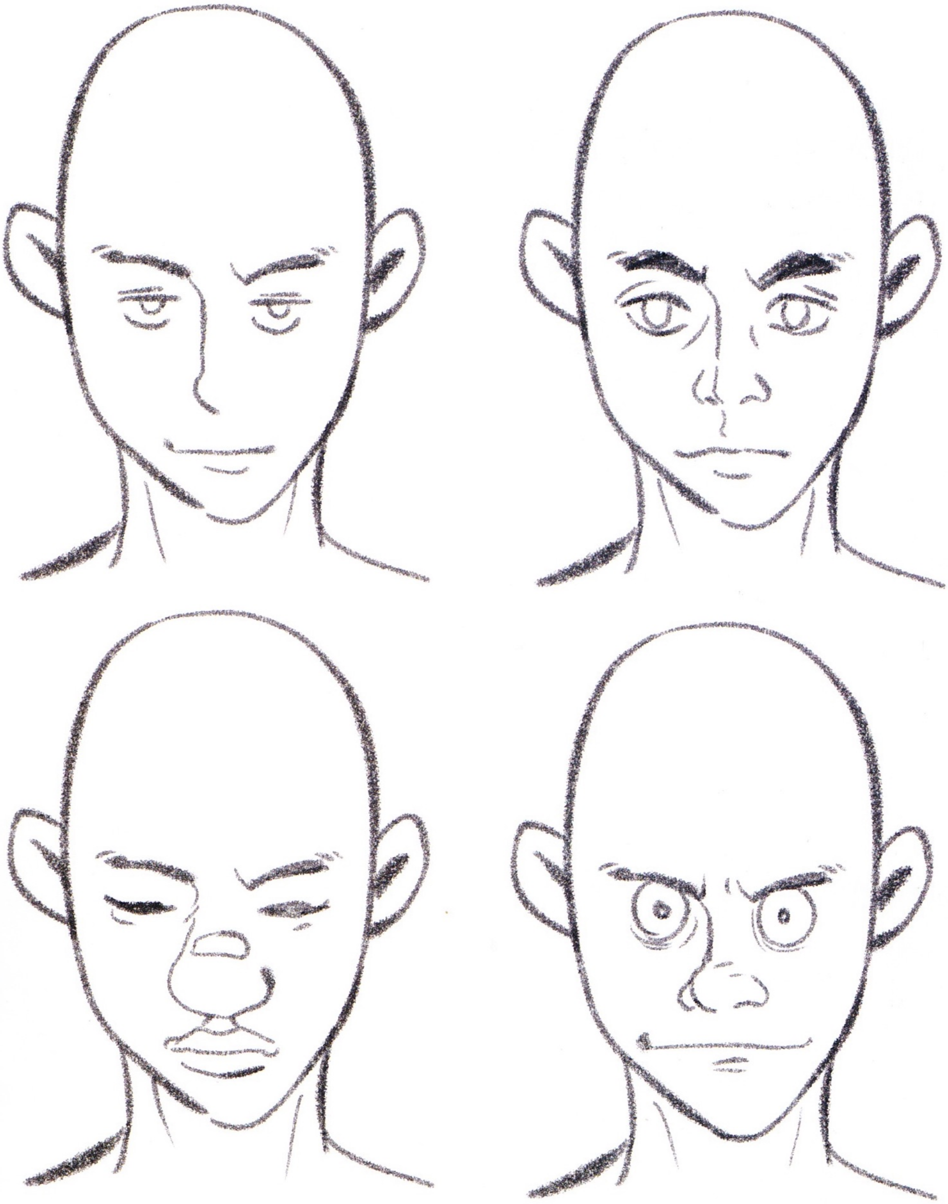
저도 어릴 때 낙서를 할 때 턱 표현에 대해
엄청 고민했던 기억이 납니다.

물론 전공으로 배우는 단계가 아니었기 때문에
항상 턱을 그리다가 포기했었죠.

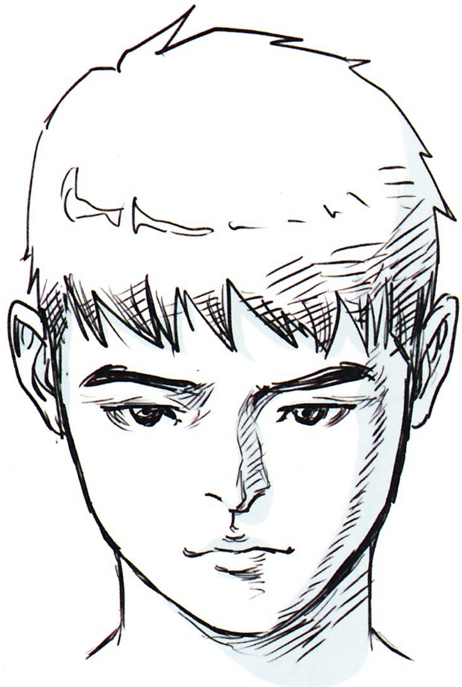
하지만 그림을 배우면서 완전 측면일 때
턱 선을 안 그리는 게 더 자연스러울 수도 있다는 걸
깨달았습니다. 물론 그림에 정답은 없겠지만요.

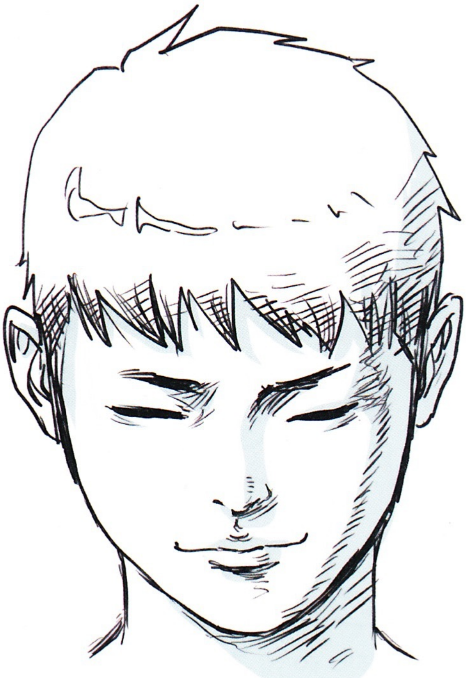
CHAPTER 03

같은 캐릭터에서 이목구비와 얼굴형을 변형시켜보자



얼굴형과 이목구비를 변형시켜보자





둘 다 계란형의 전형적인 캐릭터의 얼굴입니다.

눈을 실눈으로 바꾼 아래의 캐릭터의 경우
주연보다는 좀더 조연에 가깝게 됐고
실눈을 봤을 때 속을 알 수 없는 인상을 보여주지요.

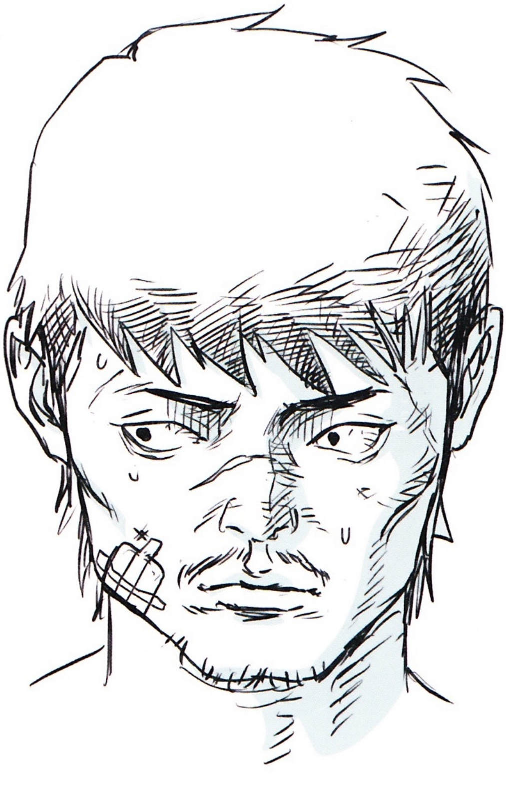
머리 스타일이나 얼굴형은 같은데
눈과 표정만 좀 바꿔줘도 확 다른 이미지를 줄 수 있습니다.



같은 베이스에서 턱의 형태를 확 바꿨습니다.
보다 강렬해 보이죠.

눈매는 날카롭지만 검고 진한 눈동자와 눈썹이
캐릭터의 선함을 강조합니다.

수척해보이는 묘사와 덥수룩한 머리카락이 마치
왕년에 잘나갔지만 현재는 작은 체육관을 운영하는
복싱 관장님 같지 않나요?



같은 캐릭터에서 눈동자의 크기만 바꿨습니다.

눈동자가 작아지고 흰자가 많이 보이면
좀 무서운 분위기를 만들어 냅니다.

뭔가 범죄를 저지르고 식은땀을 흘리고 있는 것 같지 않나요?

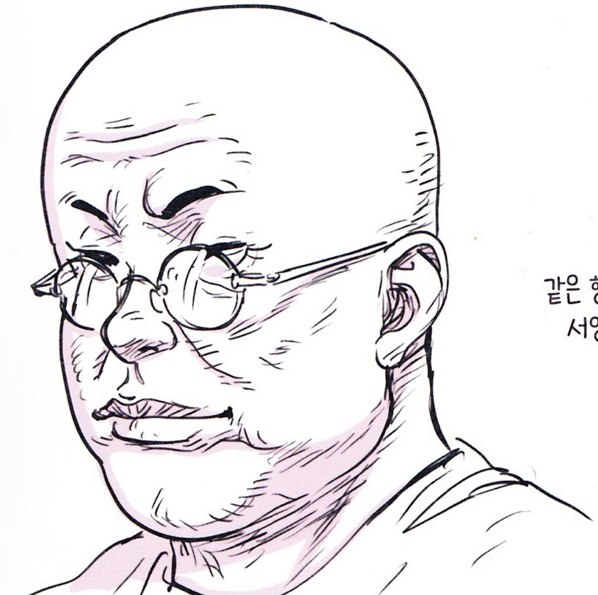


오이 같이 긴 얼굴형입니다.
무술 사범 캐릭터를 상상하며 그려봤어요.



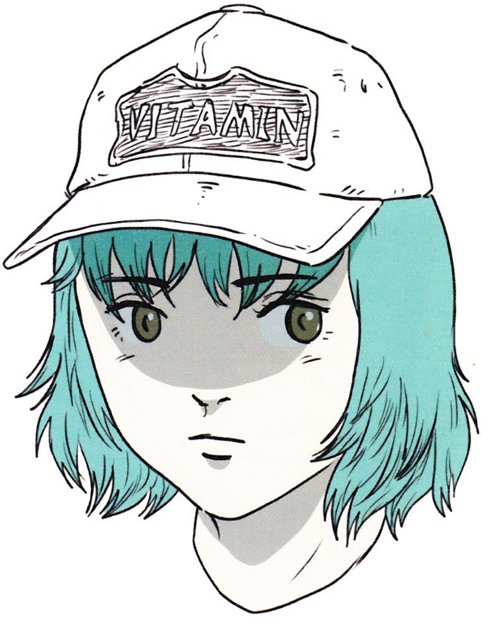
같은 얼굴형에 이목구비를 바꿔봤습니다.
헝그리 복서 같은 느낌을 주지요.





같은 형태의 얼굴 같지만 이목구비의 구조로 보아
서양인과 동양인의 구분이 생기지 않나요?

캐릭터의 생김새를 통해 성향을 만들어가는 것은 매우 재밌는 작업 과정입니다.



스릴러물의 주인공을 상상하며 그렸어요.

어떤 문제를 해결하기 위해 사건에 뛰어 드는 여 주인공.
그녀의 주변엔 알 수 없는 위기가 도사리고 있습니다.



역시 같은 얼굴이여도 이목구비와 약간의 제스쳐를 통해
전혀 다른 성격의 캐릭터가 탄생합니다.

차분하고 주변의 분위기에 동요되지
않으며 문제를 잘 풀어갈 것만 같은 캐릭터지요.



평소에 전혀 도움이 되지 않는 캐릭터입니다.

하지만 무시하면 안돼요.
어떤 순간에 큰 도움이 될지 모릅니다.



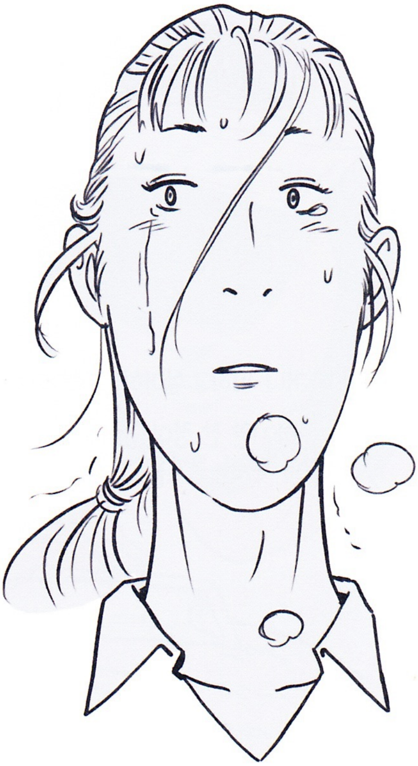
사건을 방관하거나 피하고 싶어하는 캐릭터입니다.

하지만 잔 정이 깊어
뒤에 가서는 큰 도움을 주지요.



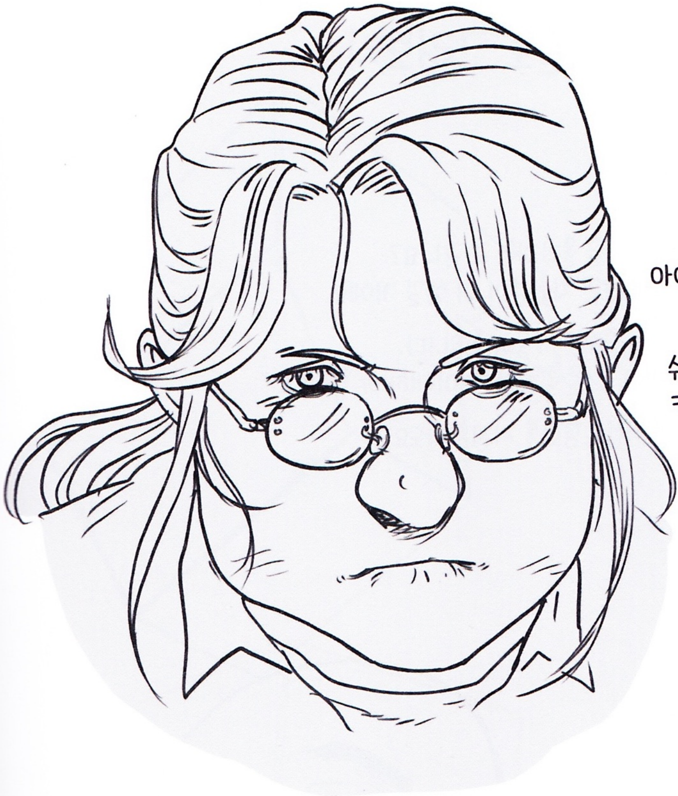
긴 타원형으로 캐릭터를 꾸며 봤습니다.

치솟은 코와 턱이 자기 중심적인 사모님
혹은 교사의 모습 같습니다.



간소한 차이로 승부에서 진 스포츠 선수입니다.

크지 않은 눈코입과 상반되는 넓직한 얼굴형이
주변 사람들을 잘 품어줄 것 같은 착한 느낌입니다.



아이를 키우고 있는 어머니의 이미지를 담아봤습니다.
왕년에 실적이 좋은 형사였습니다.

수덕하고 평범하게 생긴 외모이지만 눈빛에서 오는
카리스마가 범상치 않은 분위기를 내뿜어냅니다.



전형적인 평범한
어머니의 모습입니다.

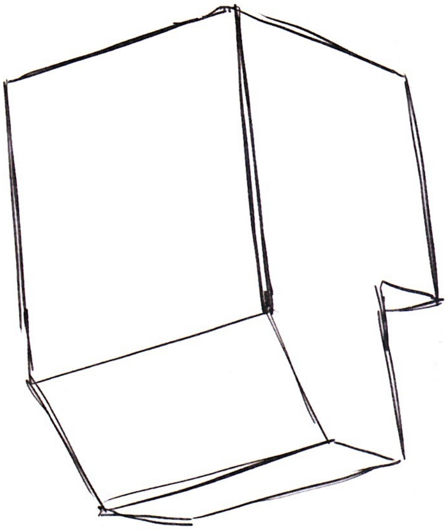
CHAPTER 04

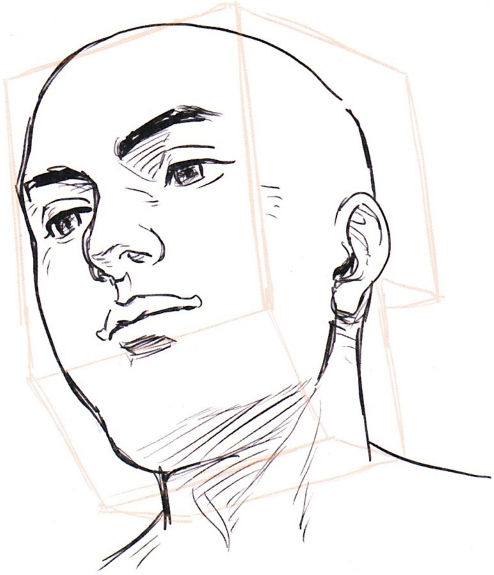
얼굴을 각도별로 그려보자

상상력이 조금 올라가는 것 같나요?
반복해서 그리다보면 자신감이 더 생길 거예요.

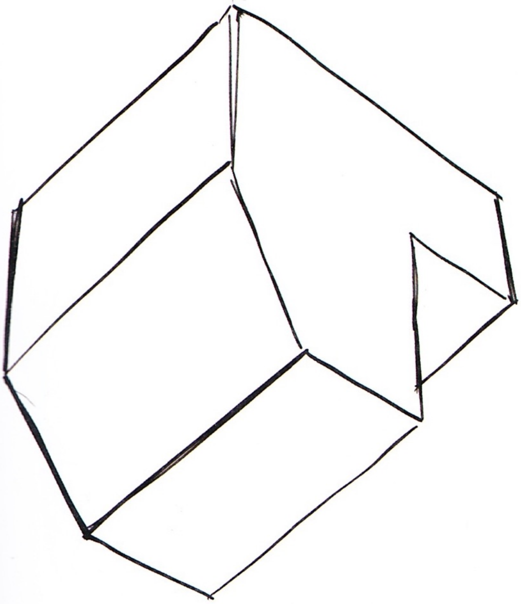
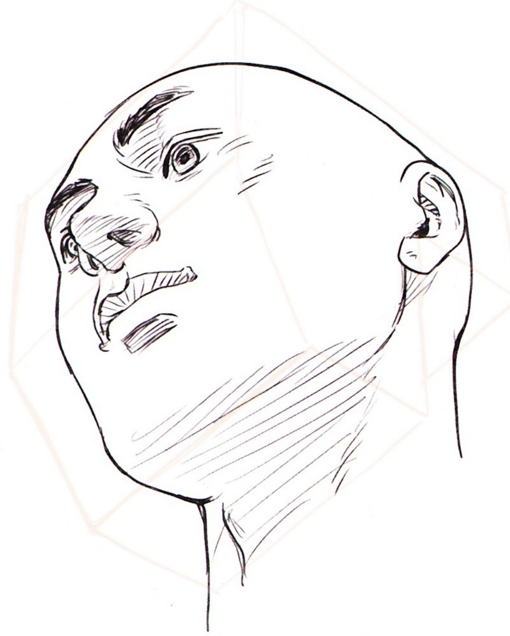
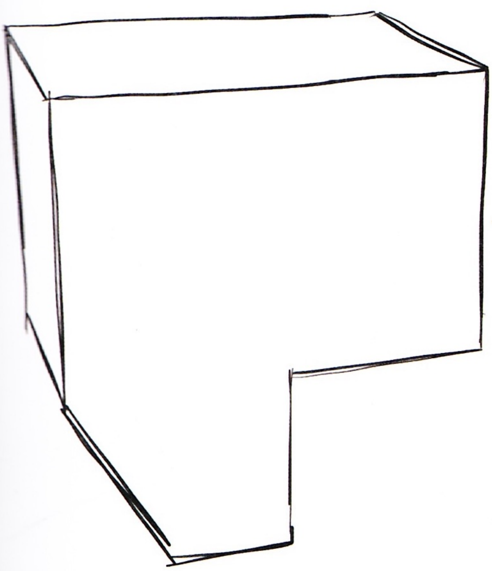
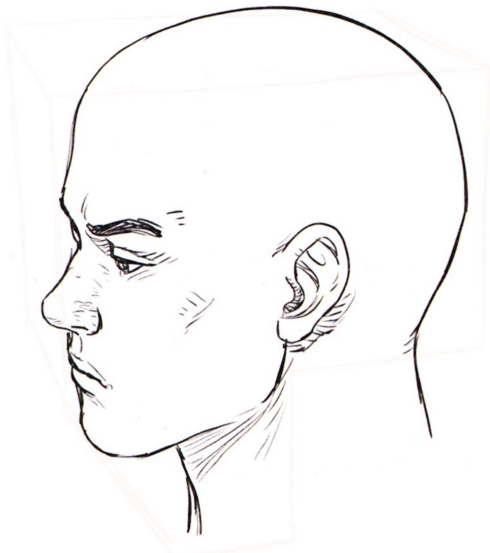
하지만, 중요한 사실이 있습니다.
그리고자 하는 형태의 구조를 확실하게 이해해야 합니다.

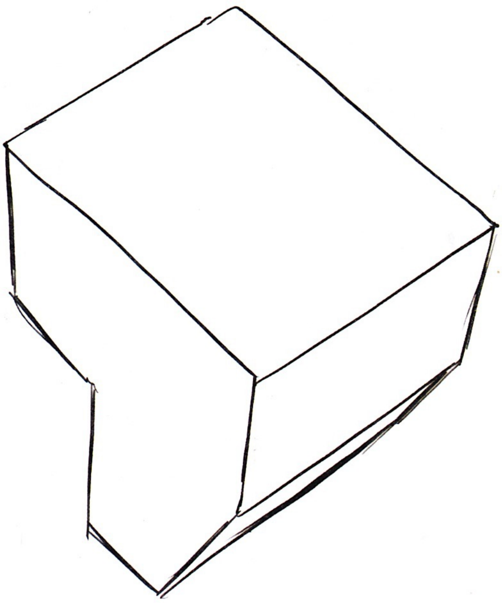
안되면 직접 도형화를 시켜서라도요.



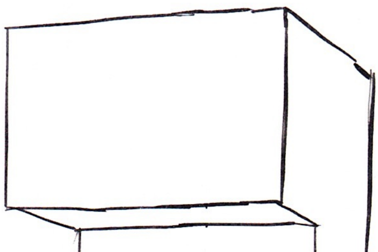


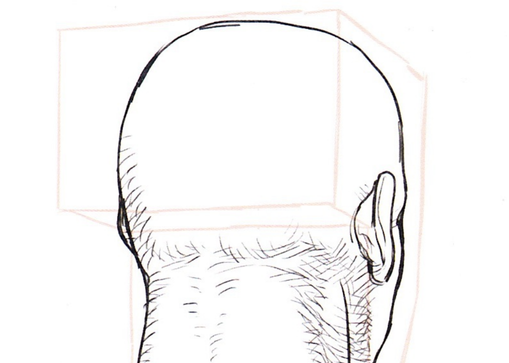
이목구비의 모든 기울기를 도형에 맞춥니다.



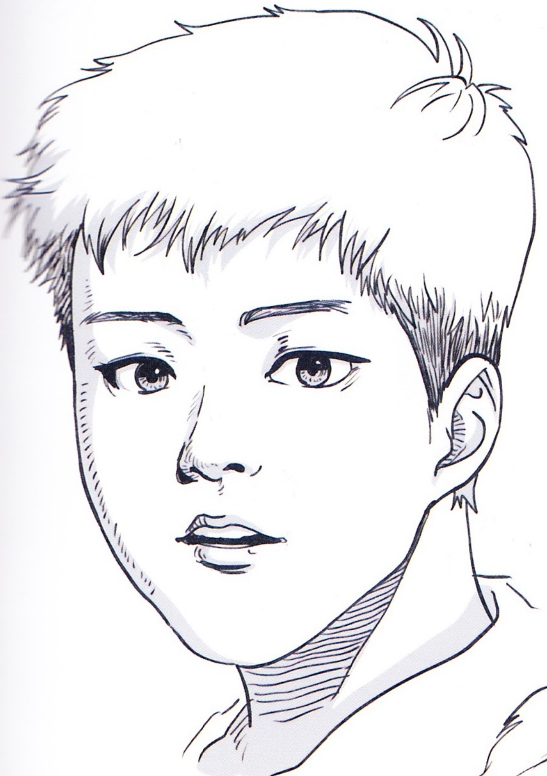






CHAPTER 05

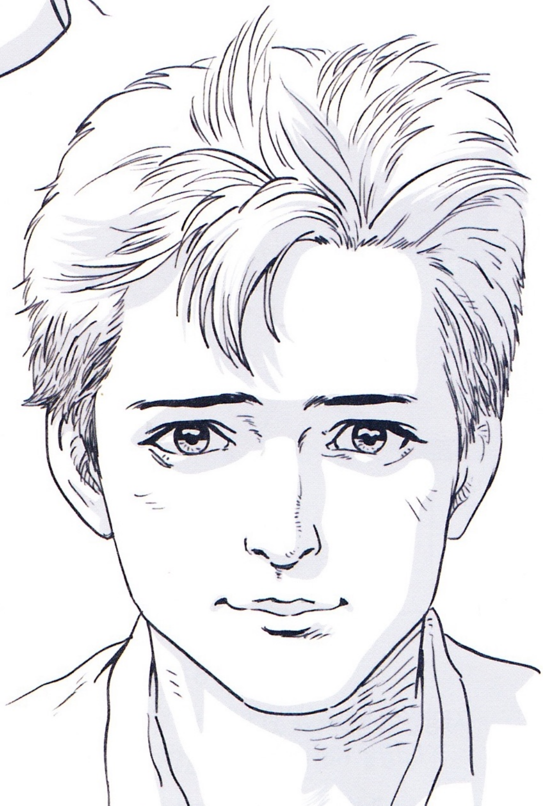
서양인과 동양인의 얼굴 구조 간단하게 이해하기



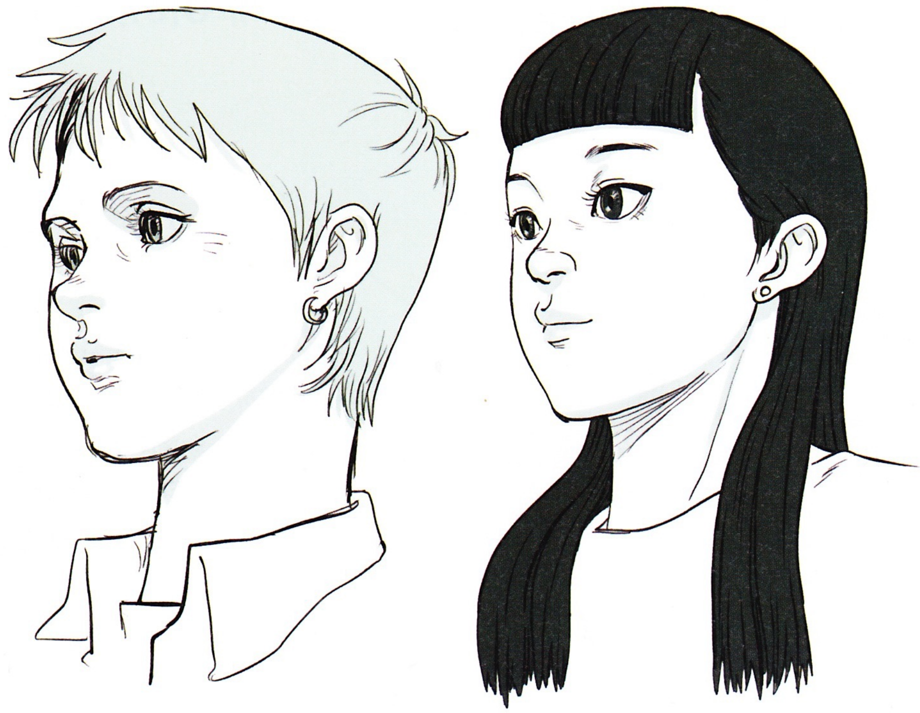
동양인과 서양인의 구조를 파악하고
다르게 연습하는 것은 굉장히 중요합니다.

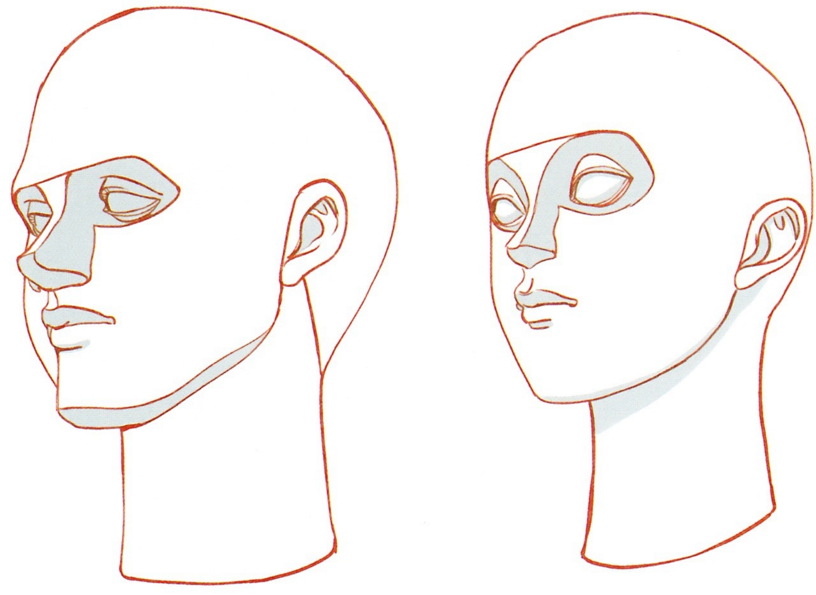
크게 특징을 나누자면 동양인은 좀 밋밋한 형태이고
서양인은 굴곡이 뚜렷한 형태라고 할 수 있겠습니다.

좀 더 구체적으로 어떻게 다른지 비교해보겠습니다.



서양인과 동양인의 얼굴 구조 비교하기

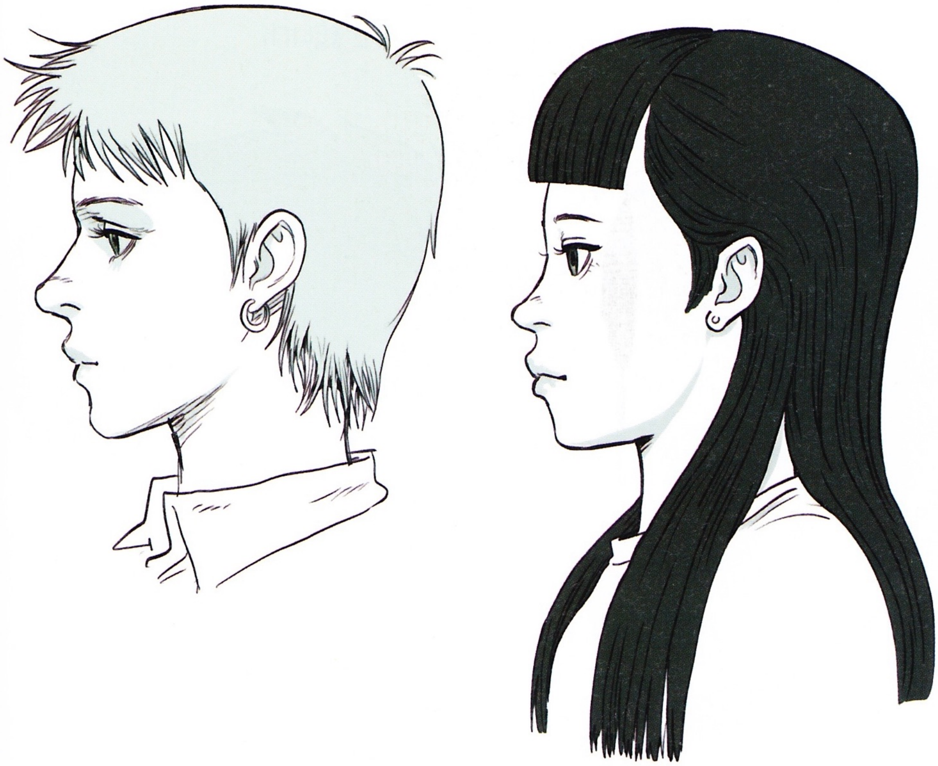


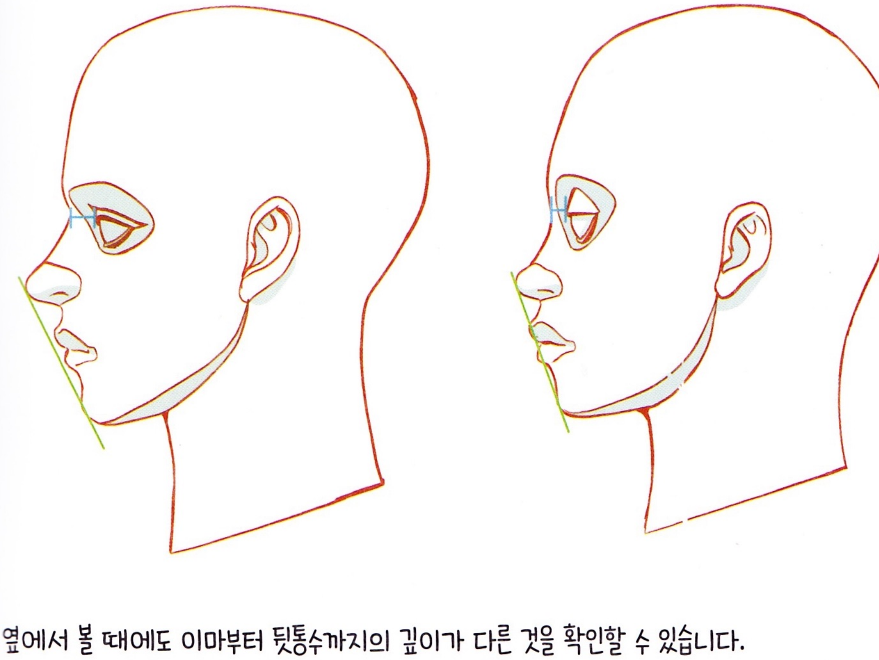


서양인과 동양의 얼굴형을 비교해볼게요.

서양인의 눈썹뼈와 콧대 그리고 턱이 동양인에 비해 더 깊이가 있습니다.
뒷통수도 서양인이 더 튀어나와 있어요.

골격에 대해 공부할 땐 아무래도 입체적인 서양인을 기준으로 공부하는 게 좋을 거예요.





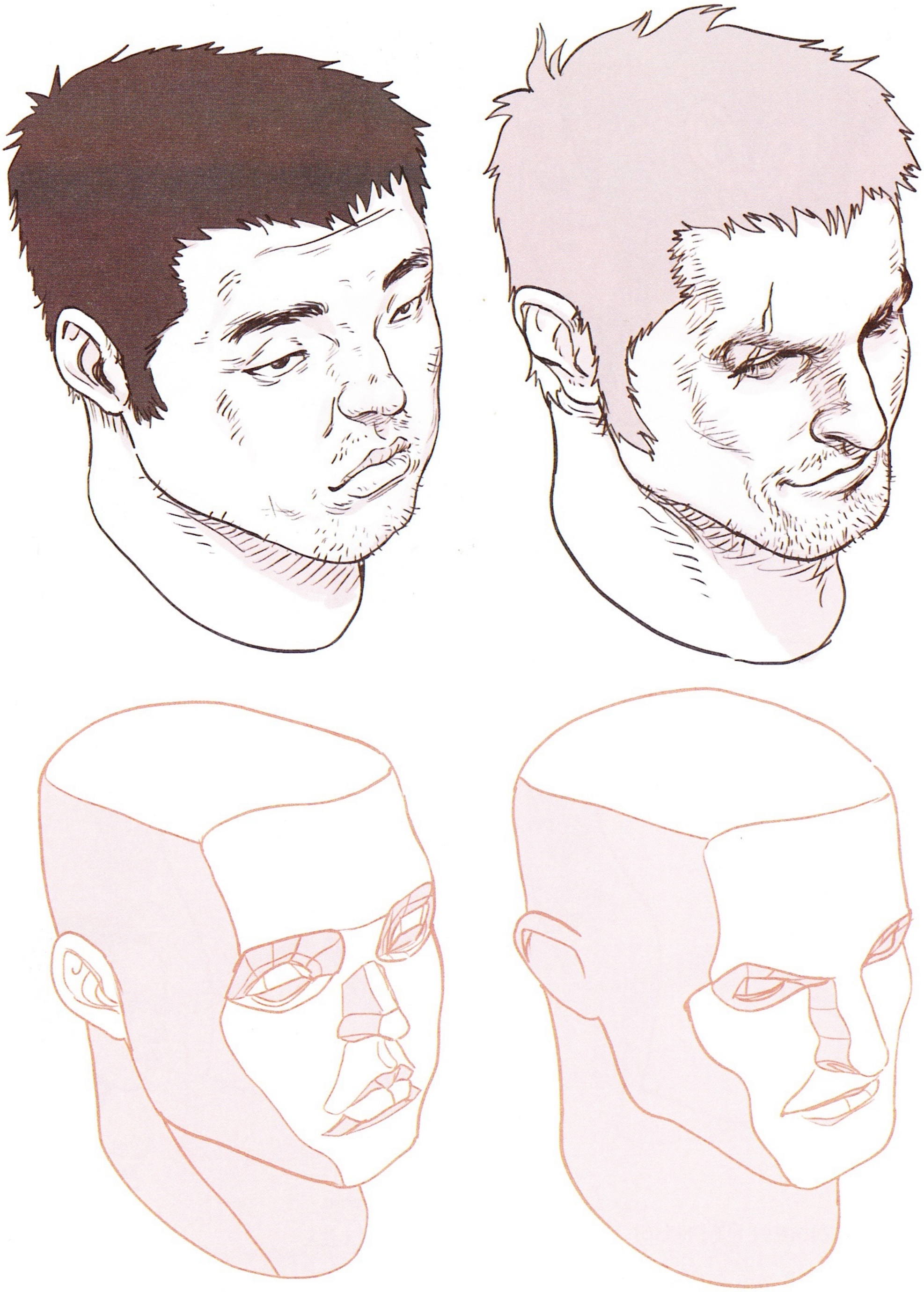


흑인의 경우 동서양의 특징이
혼합된 경우도 있답니다.

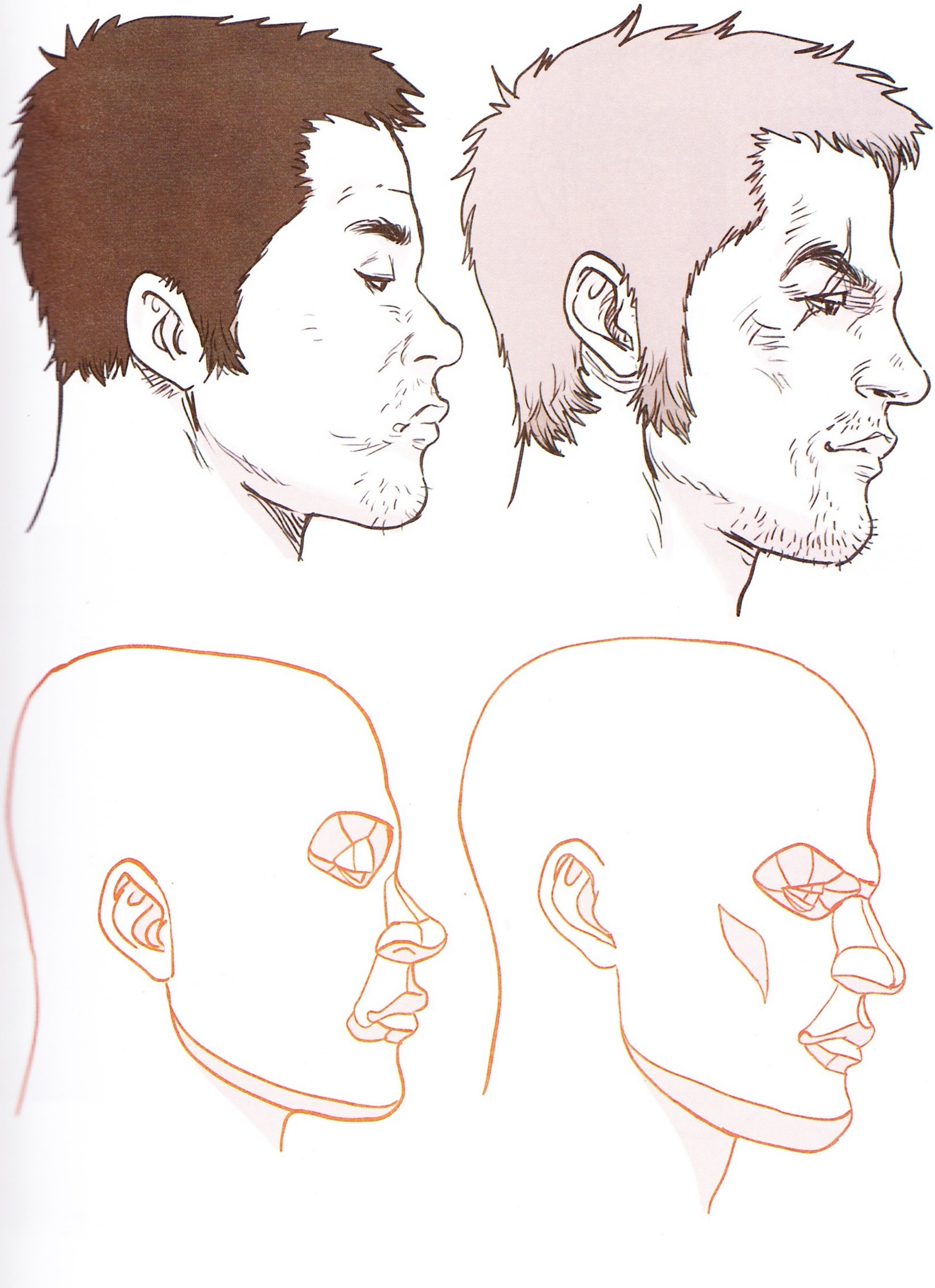
옆에서 볼 때에도 이마부터 뒷통수까지의 깊이가 다른 것을 확인할 수 있습니다.

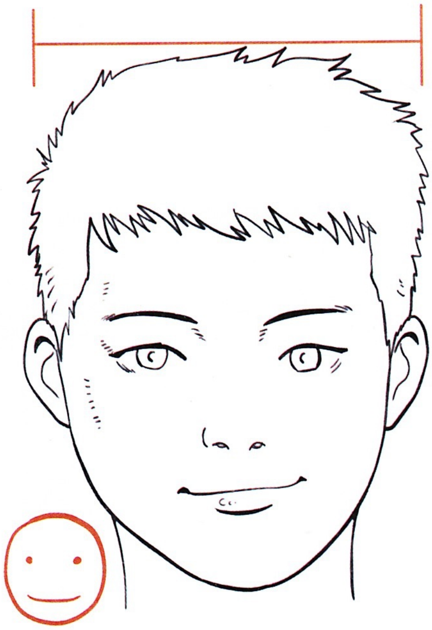
또 재미있는 것은 동양인은 입이 좀 돌출되어 있어 코끝부터 턱끝까지 선을 이으면 입술이 닿습니다.
물론 동양인이라고 모두다 그런 것은 아니지만요.

남성 캐릭터 역시 눈썹과 눈의 간격을 다르게 잡아주면서 차이점을 강조하세요.
또 속눈썹도 서양인의 경우 더 강조해서 그려주면 좋습니다.

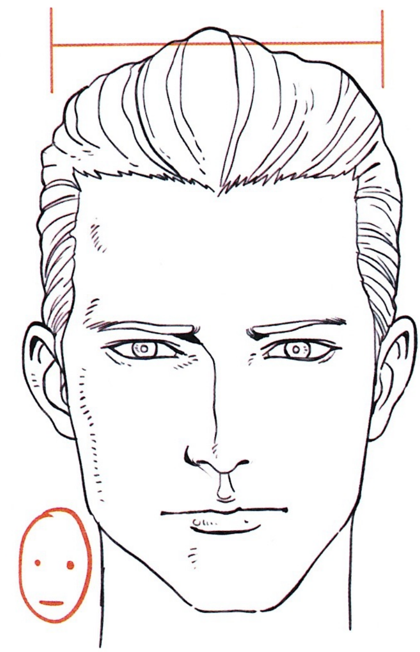


옆모습도 같은 원리로 그려봅니다.

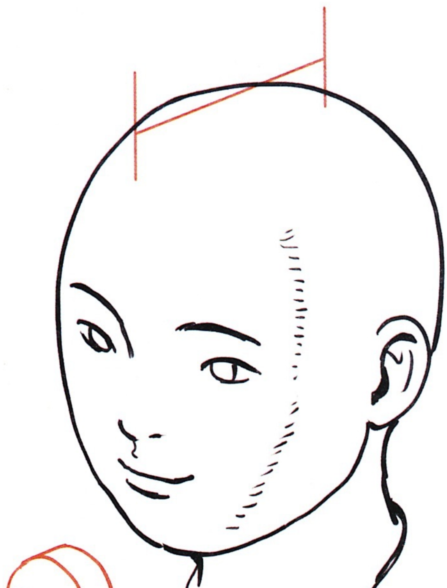




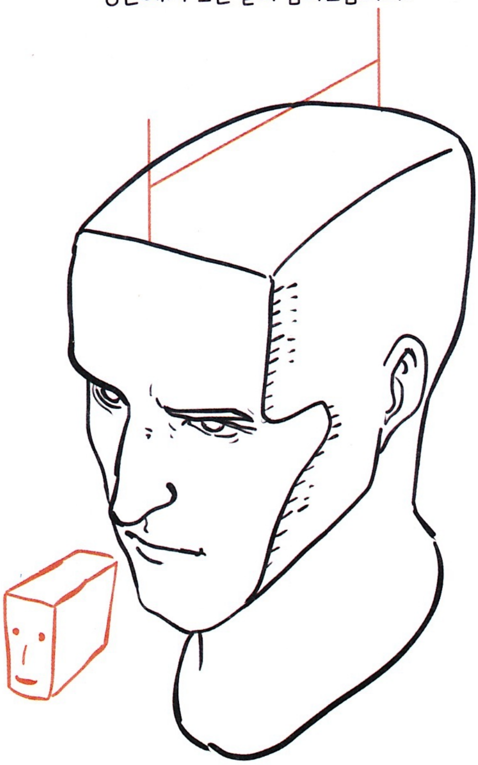
동양인은 광대뼈가 옆으로 넓어서
얼굴이 동그랗고 넓직하게 그려줍니다.



서양인은 광대뼈가 앞뒤로 볼륨감이 생깁니다.
정면에서 보면 볼이 좁아보입니다.

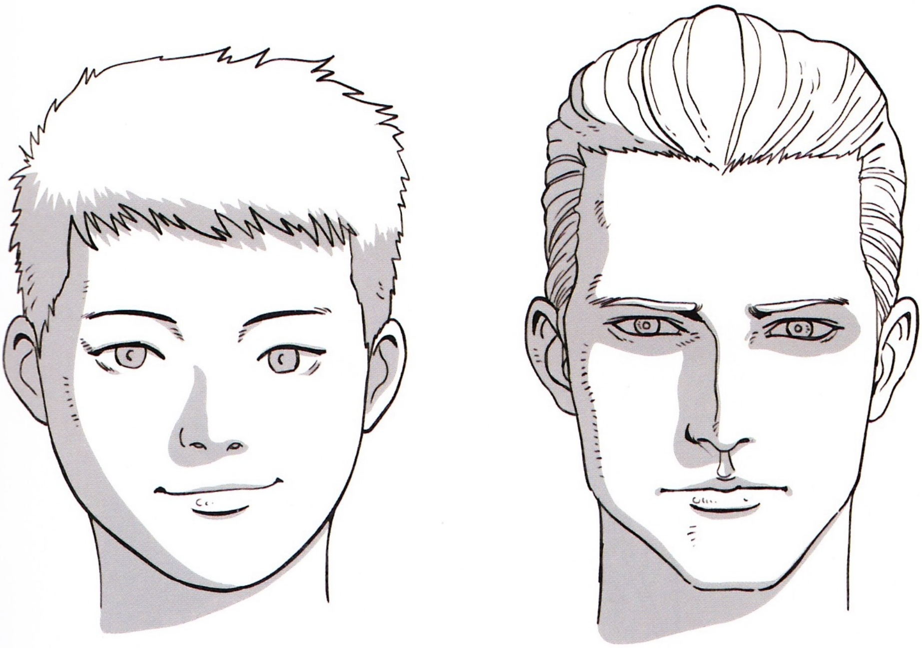


뒷통수는 좀 납작합니다. 앞뒤 보다는
양옆으로 볼륨감이 있는 형태를 생각해주세요.



얼굴 전체적인 볼륨감이 양옆으로는 좁고
앞뒤로 깊이 있게 나있습니다.

각지게 그려놓으니 보기가 싫죠?



명암을 칠해보면 차이를 더 느낄 수 있습니다.



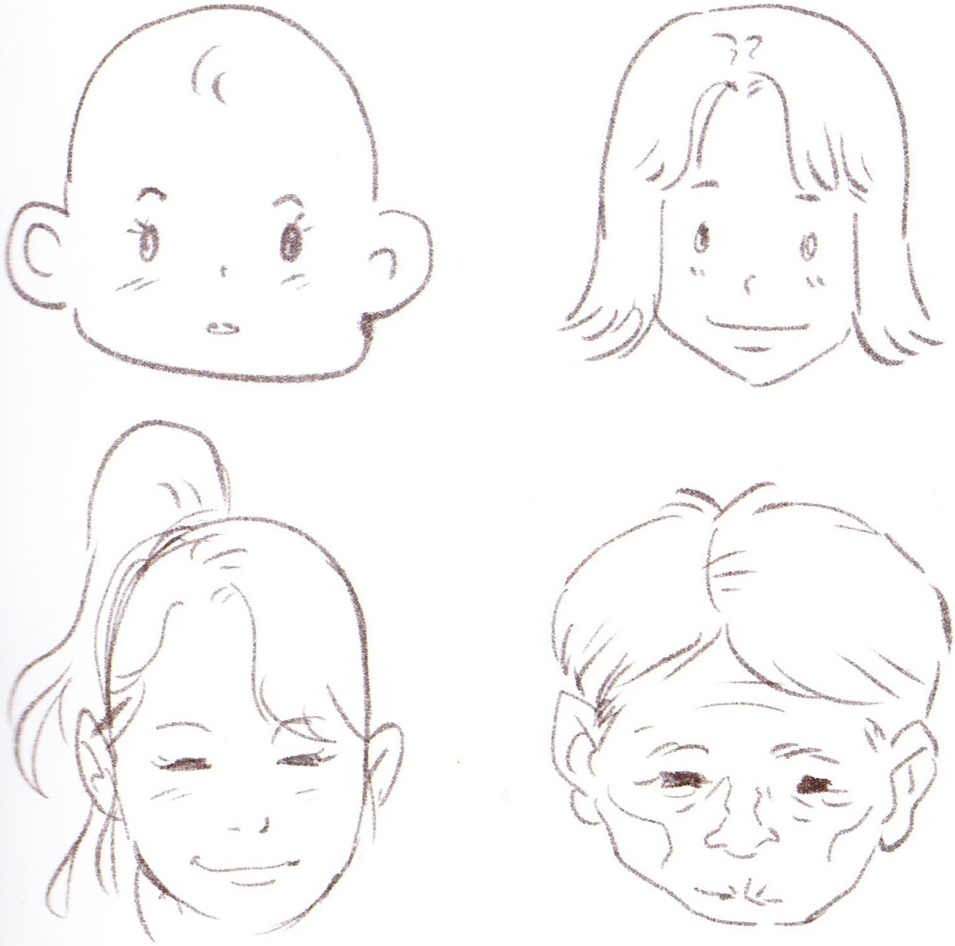
눈밑 그림자와 콧대 그림자에가 특히 다르죠?
그림 연습을 할 때 명암을 칠하는 연습까지 같이 하면 이해하는데 훨씬 도움이 됩니다.

동양인 서양인의 특징을 의식하며 스케치를 해봤습니다.



CHAPTER 06

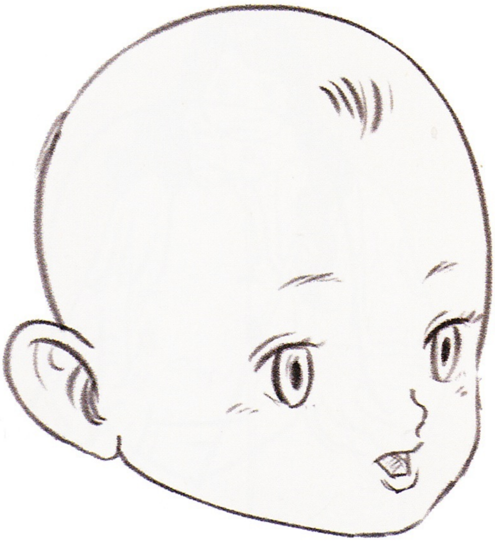
나이대별로 얼굴 그려보기

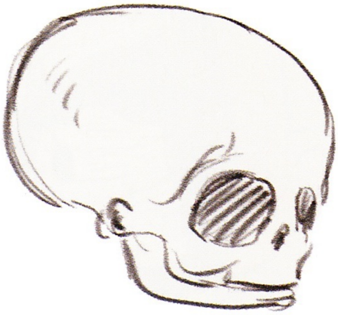


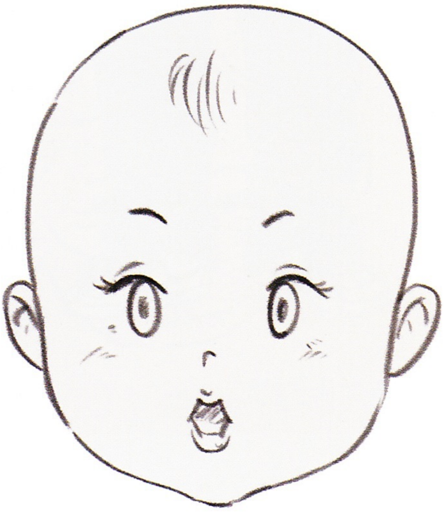
어린 아기를 그려 볼게요.

아기의 두개골을 보면 하악골. 즉 턱이 엄청 작고 약합니다.
거기에 초점을 두고 볼살을 두툼하게 그려주면 어려보입니다.

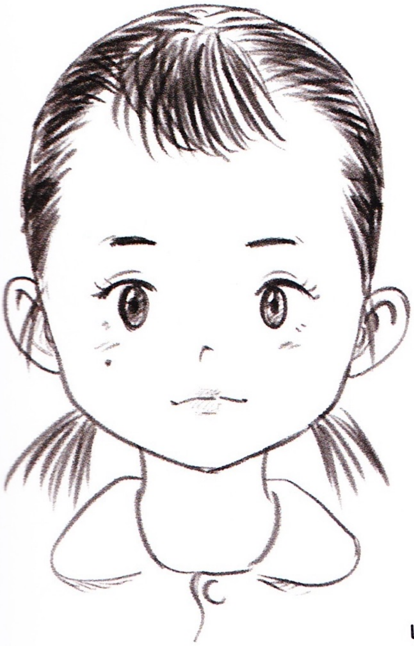
또 눈의 위치를 내려주고 눈, 코, 입간의 간격이 좁게 그려주면 좋습니다.

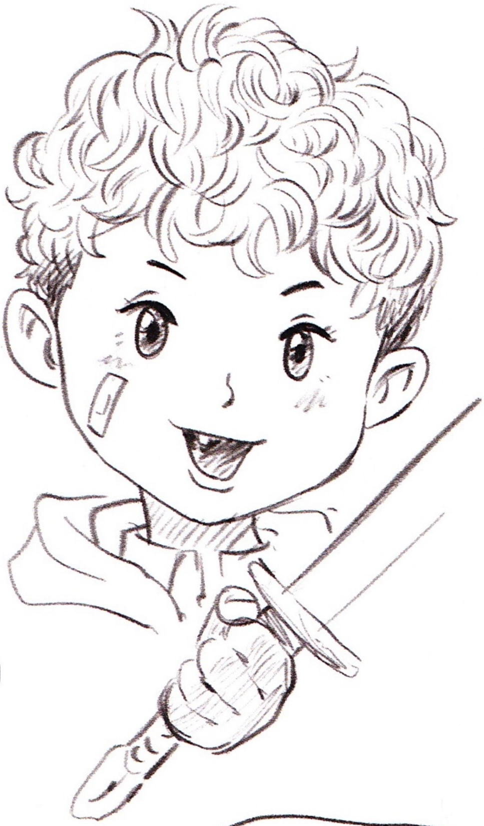




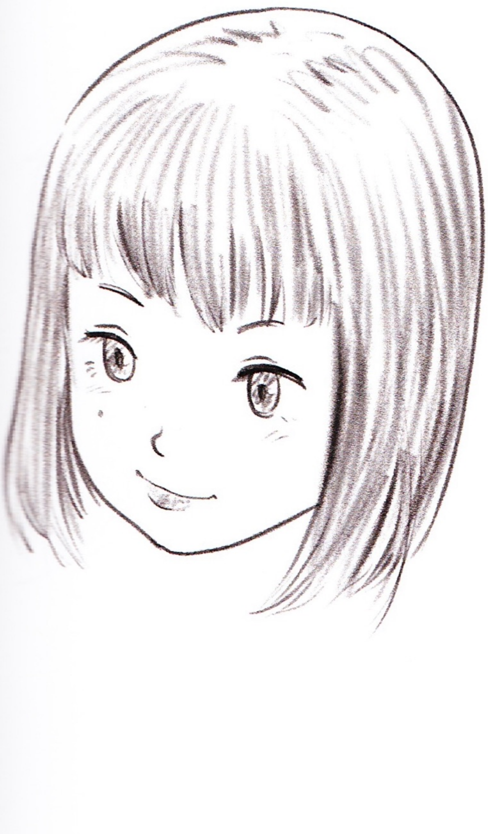


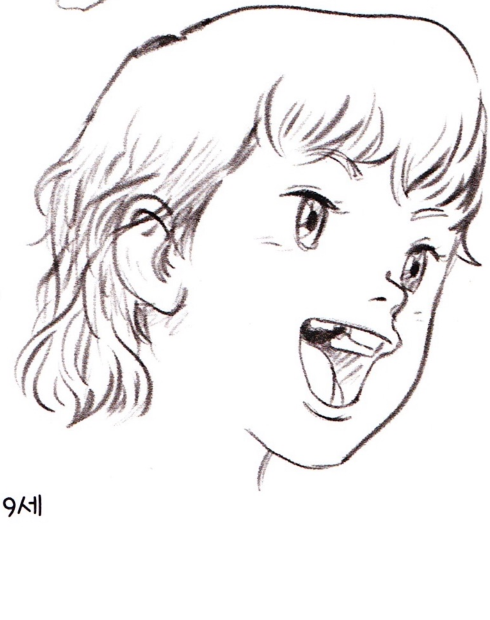




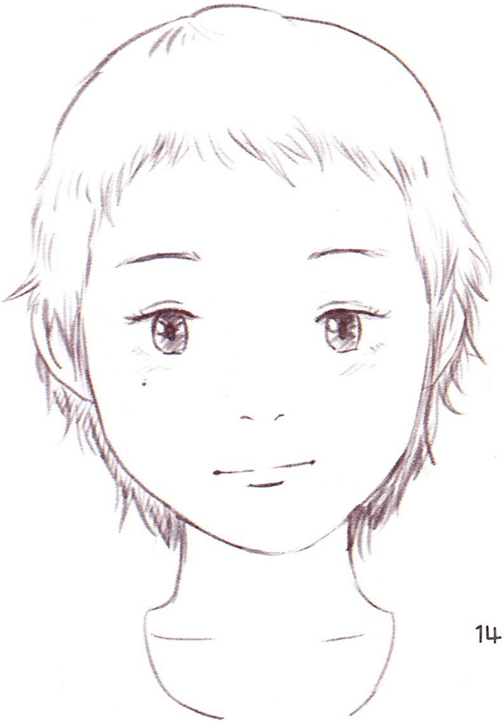


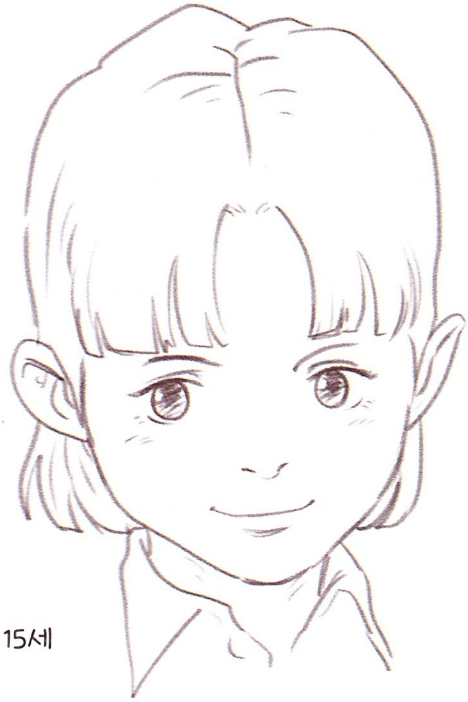
4 ~ 5세





8 ~ 9세



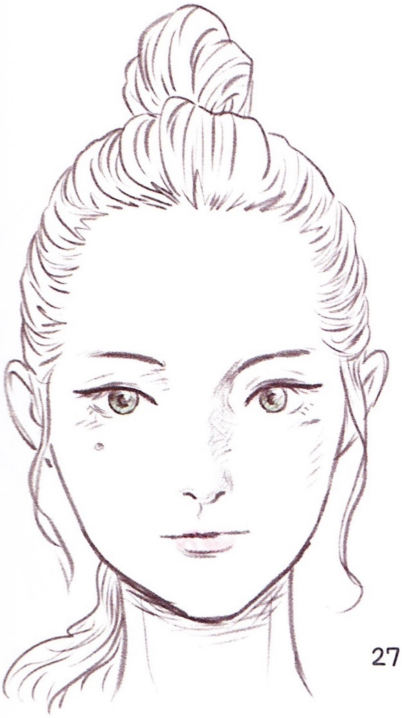


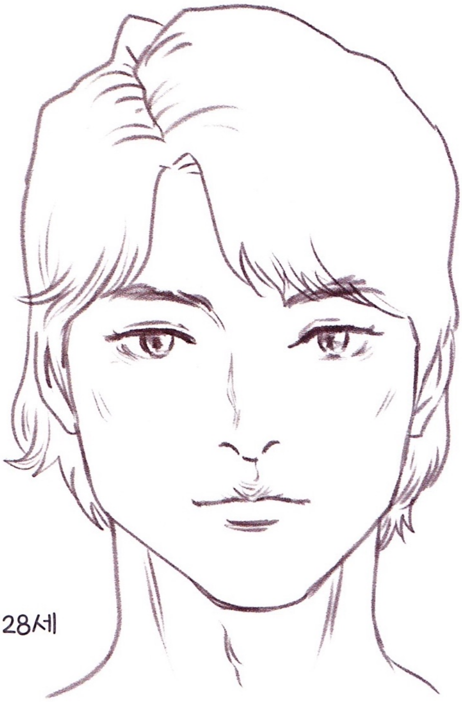
14 ~ 15세



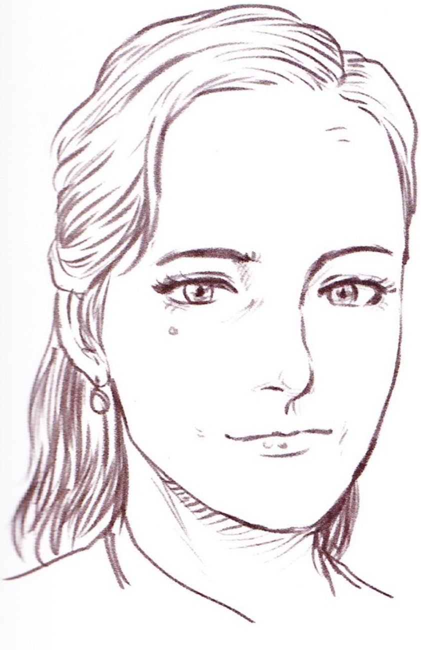


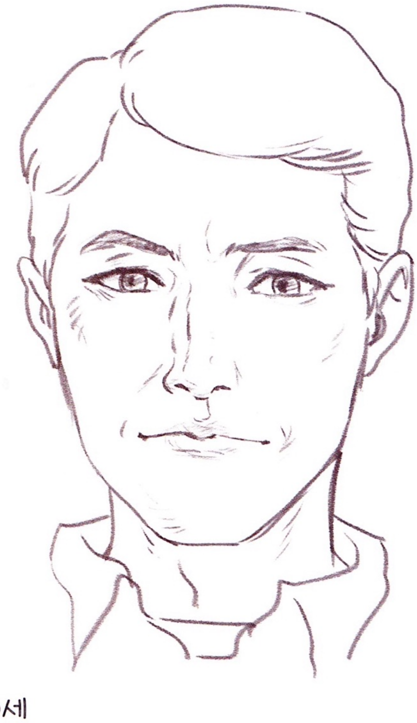
20 ~ 21세



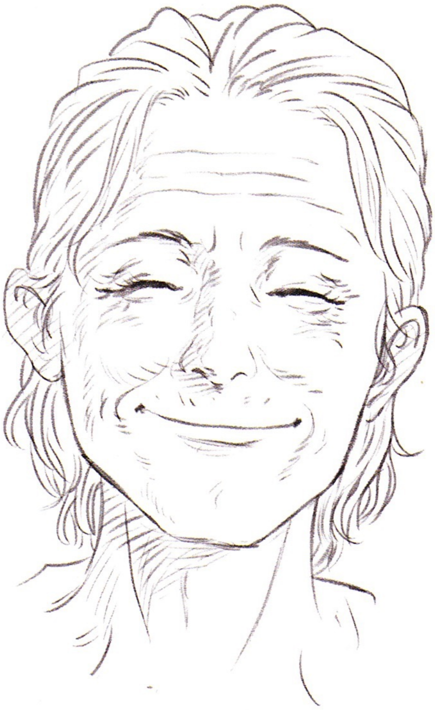


27 ~ 28세

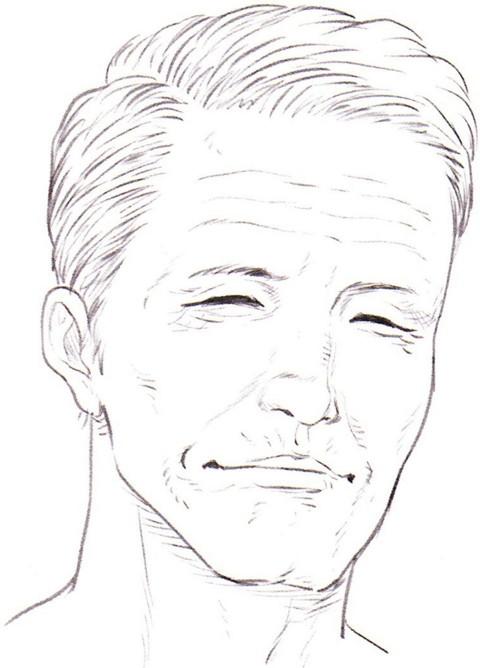




39 ~ 40세



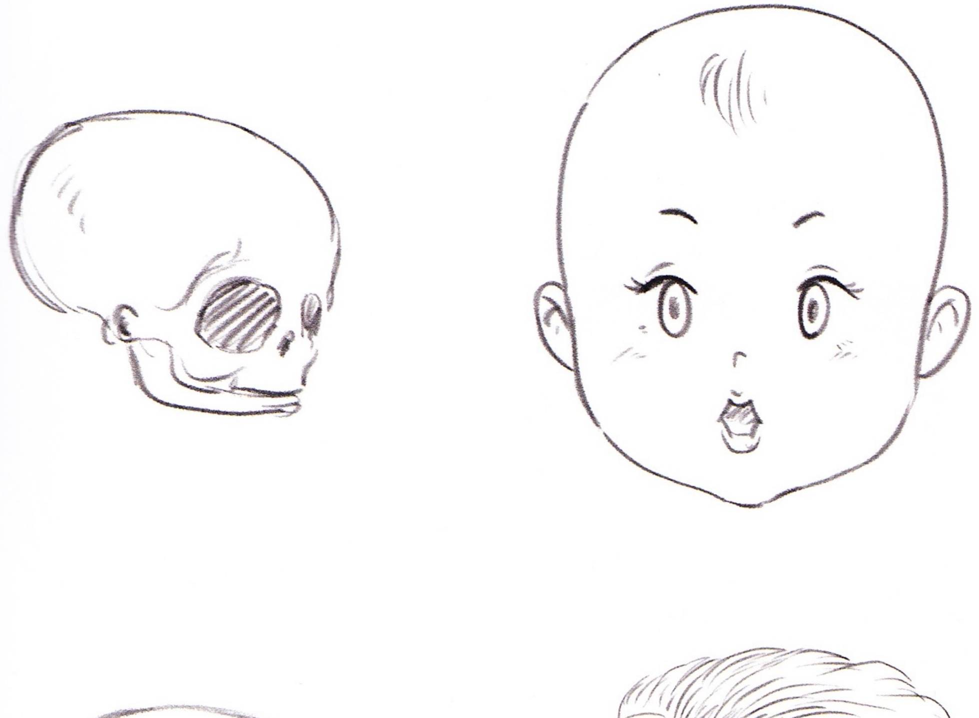




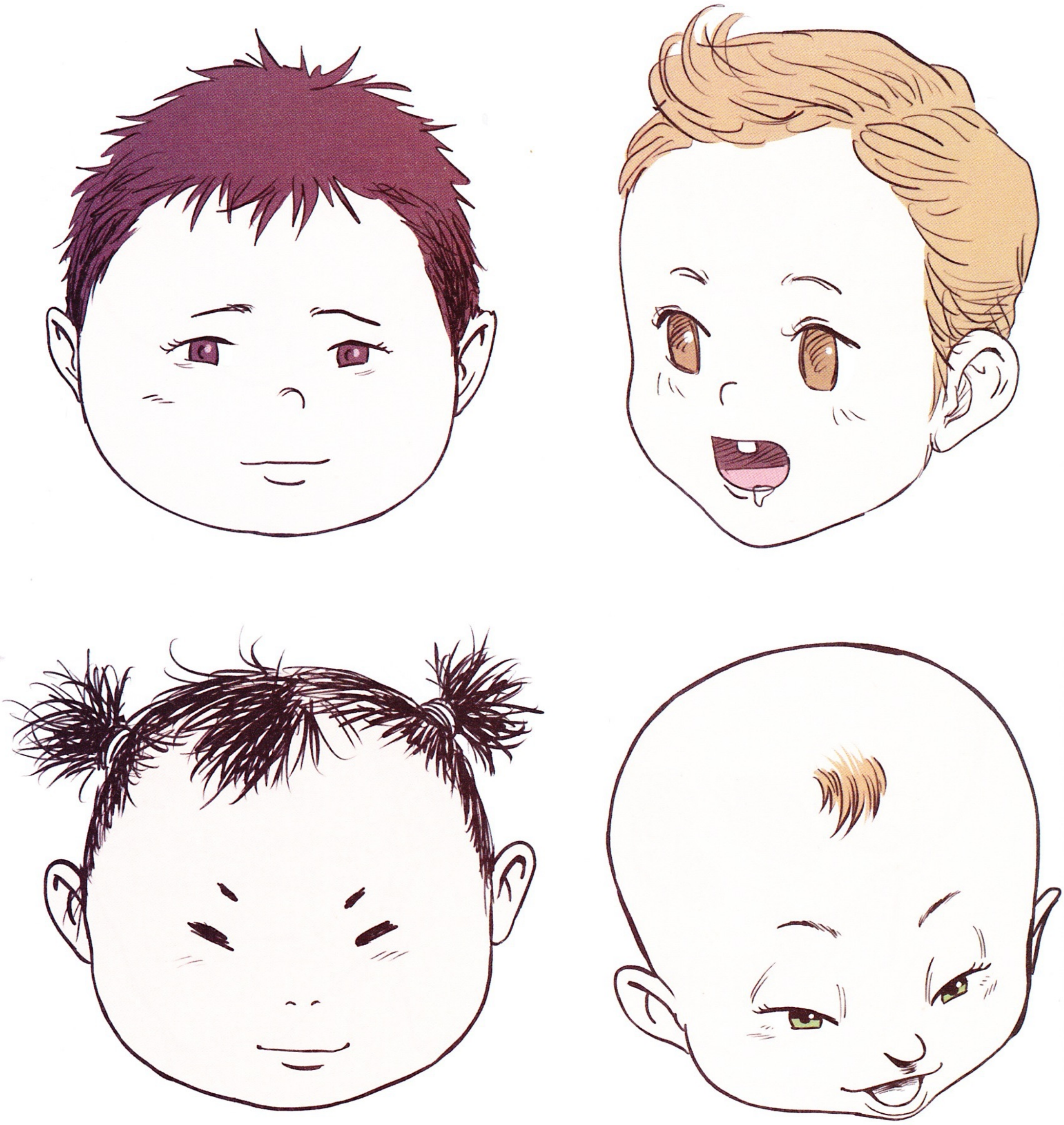
노인입니다.

나이가 들수록 아래턱뼈 발달되고
코뼈의 길이도 길어집니다.

턱과 코의 길이에서 가장 큰 차이점을 확인할 수 있습니다.

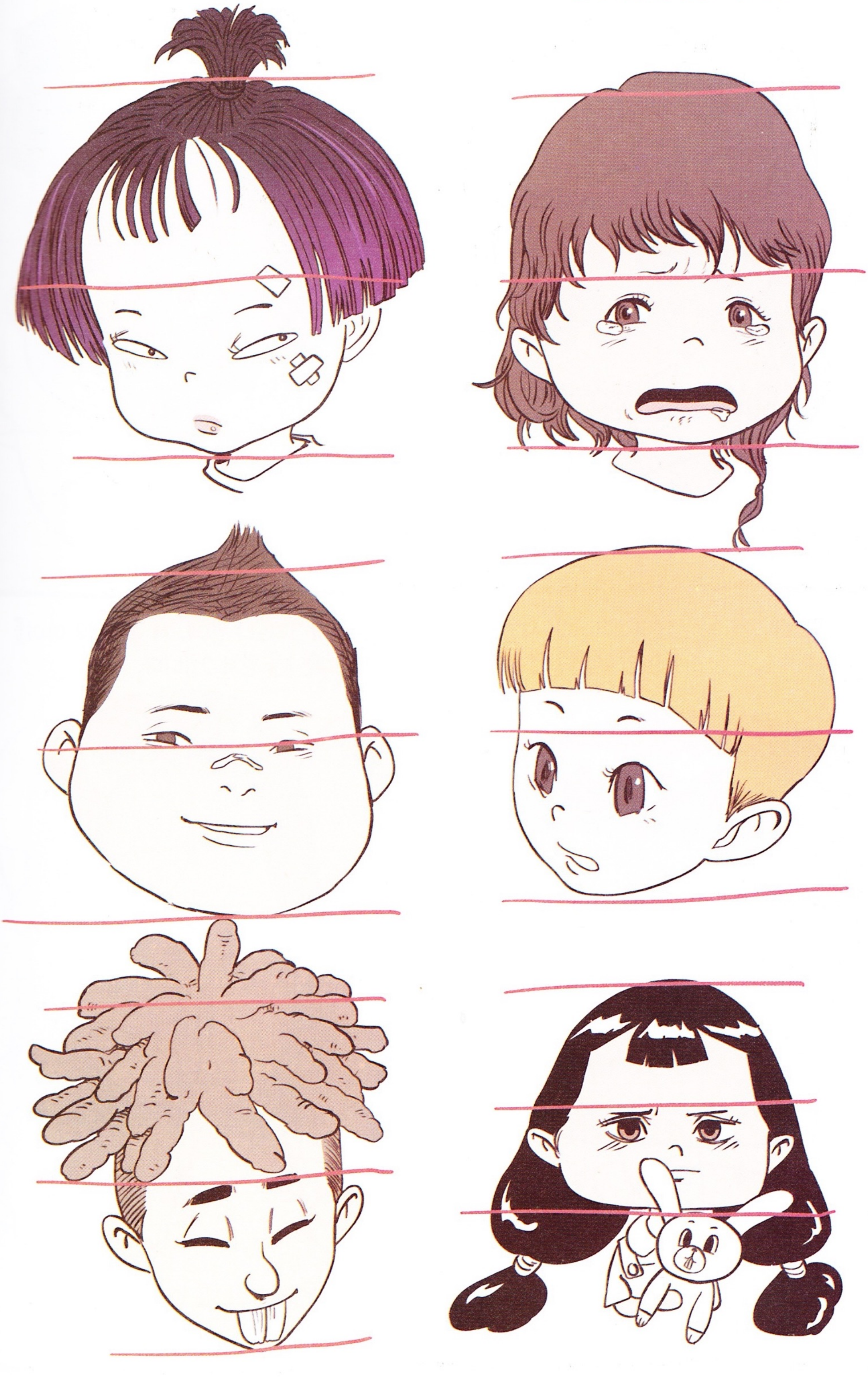


연령대별로 캐릭터성을 강조해서
다시 그려볼게요.

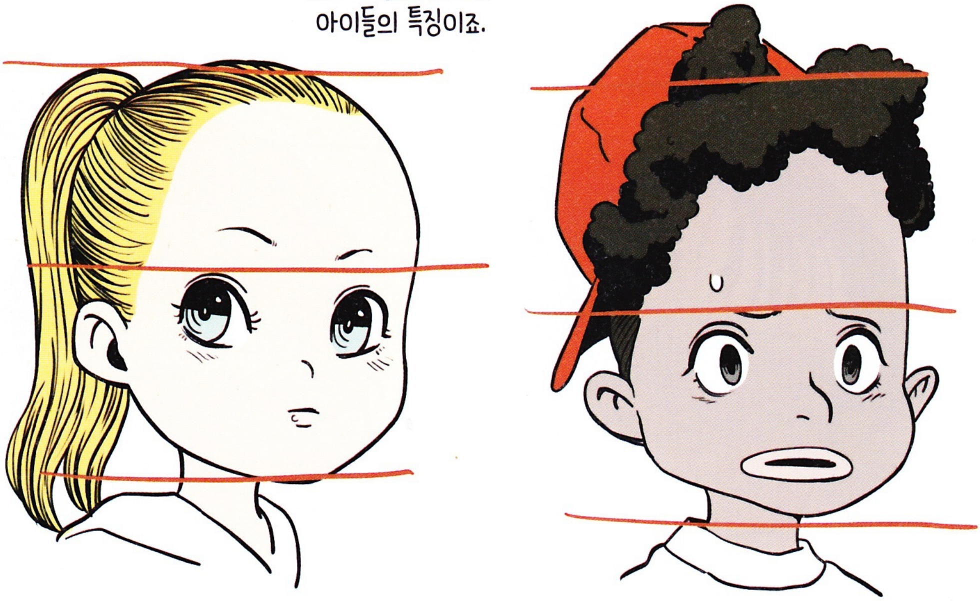


어린아이를 그릴 때
이목구비가 좀 볼려있게 그려주면 좋습니다.

눈의 위치가 얼굴의 중심보다
밑에 있는 걸 신경써주세요.

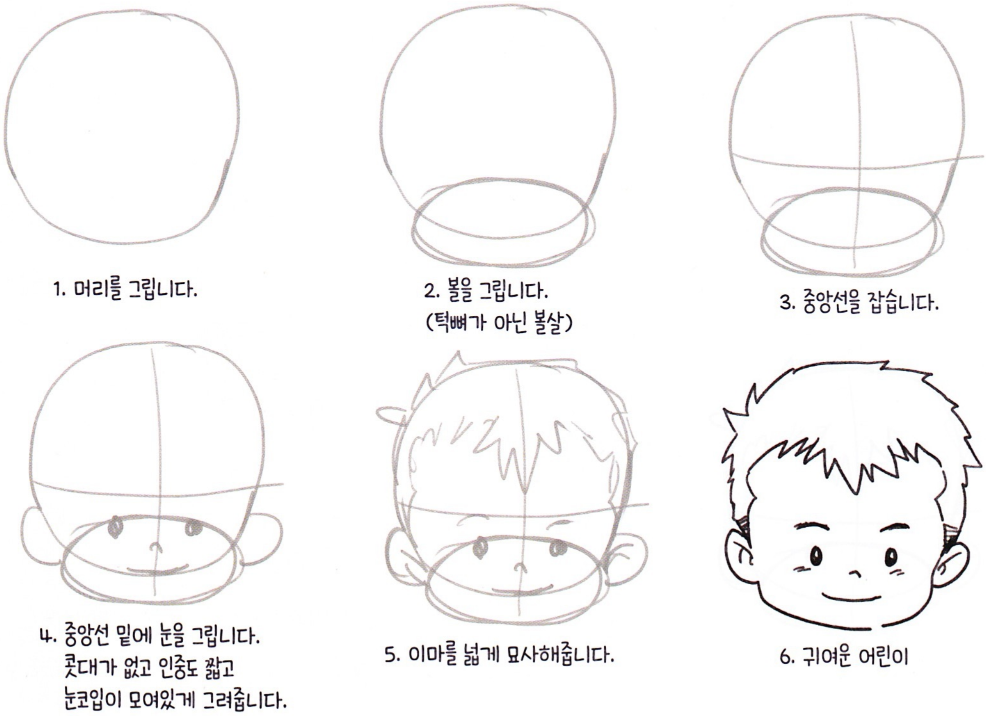


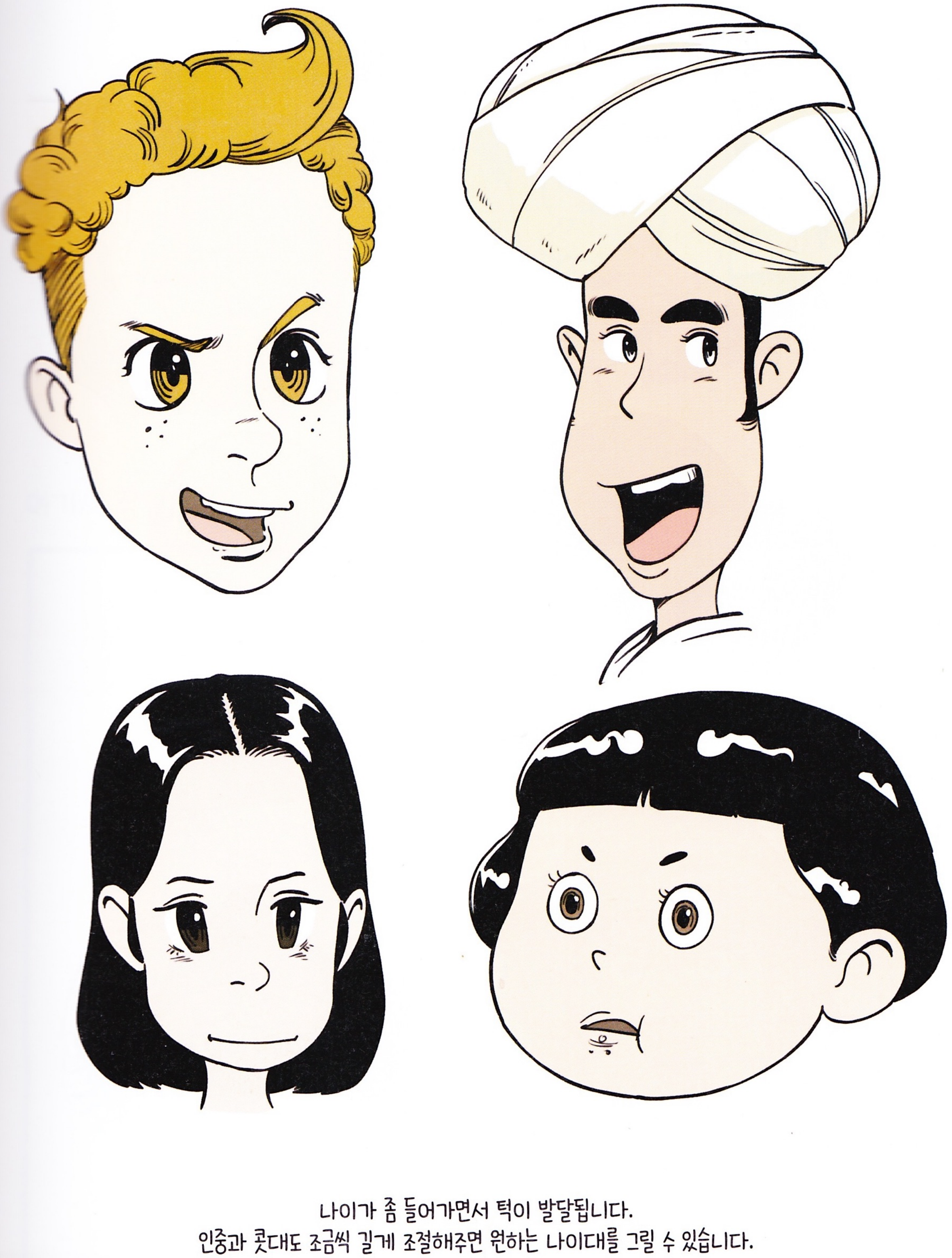
콧대가 짧은 것 또한
아이들의 특징이죠.



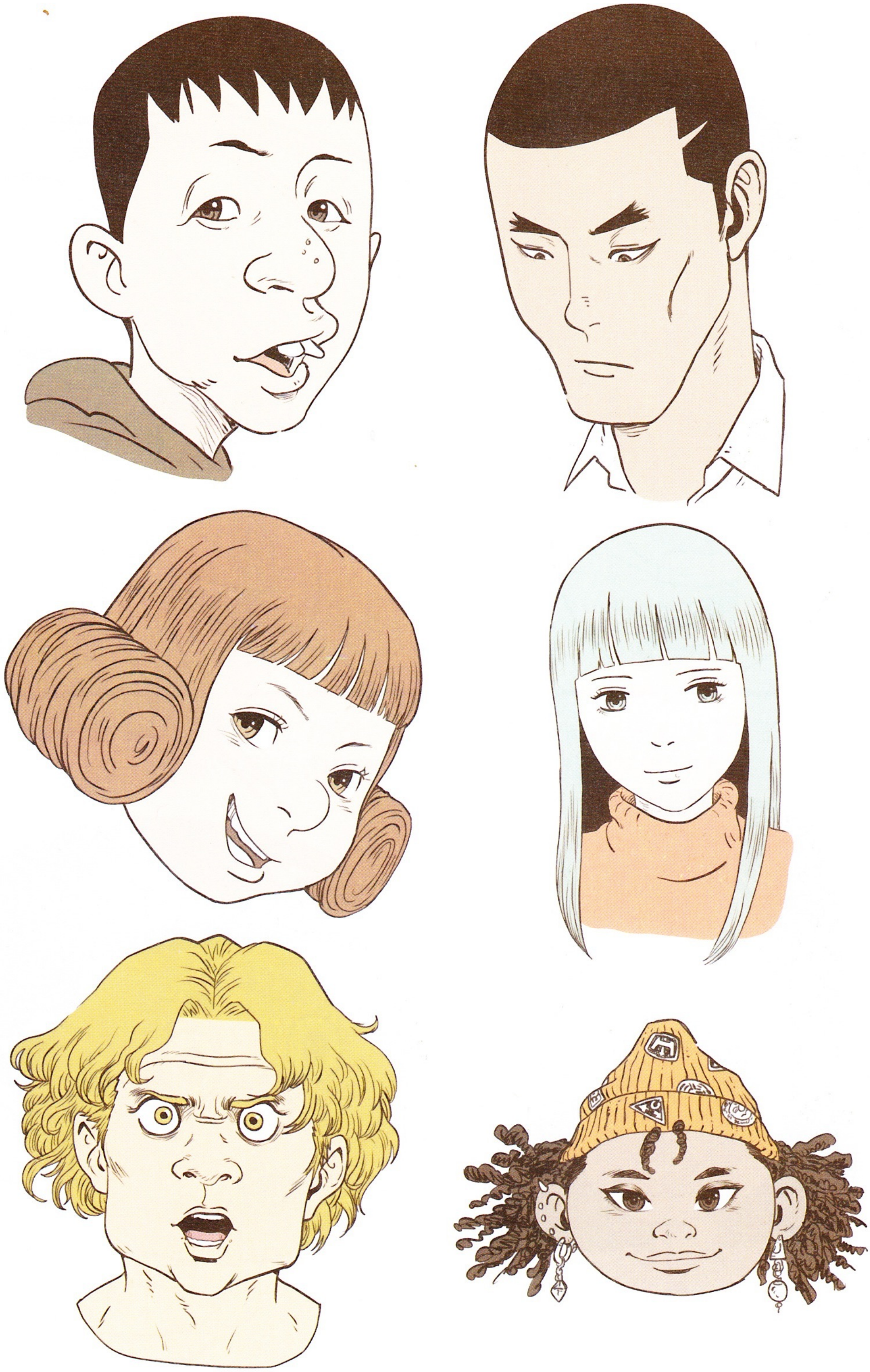
여기서 잠깐!

평소에 자주 듣는 질문이 있습니다. 사람을 그릴 때 어디를 먼저 그리느냐 인데, 저 같은 경우 아이를 그릴 때는 얼굴형을 먼저 그려주고 성인을 그릴 때는 눈을 먼저 그립니다.





나이가 좀 들어가면서 턱이 발달됩니다.
인중과 콧대도 조금씩 길게 조절해주면 원하는 나이대를 그릴 수 있습니다.



흑시나 얼굴형이 어려보여도 눈매를 좀 날카롭게 그리고
표정을 더 다양하고 익살스럽게 묘사해준다면 성인처럼 보일 수 있습니다.





광대뼈나 인중을 과장해줘서
캐릭터성을 강조할 수도 있지요.

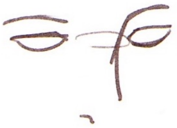
그 외에도 과장과 생략을 통해
다양한 연습을 해보세요.

여기서 잠깐!

저는 성인을 그릴 때에는 작은 부위인 눈부터 시작해서 점차 확대를 해나갑니다.



1.눈을 그립니다.



2. 눈 하나정도 크기의 간격을 두고
반댓쪽 눈과 콧대를 그립니다.



3. 입을 그립니다.



4. 이마와 턱의 크기를 비례에 맞춰서
그려주고 두상을 볼륨감있게 그려줍니다.



5. 성인의 이미지를 강조하기 위해
눈동자를 더 작게 그려줍니다.

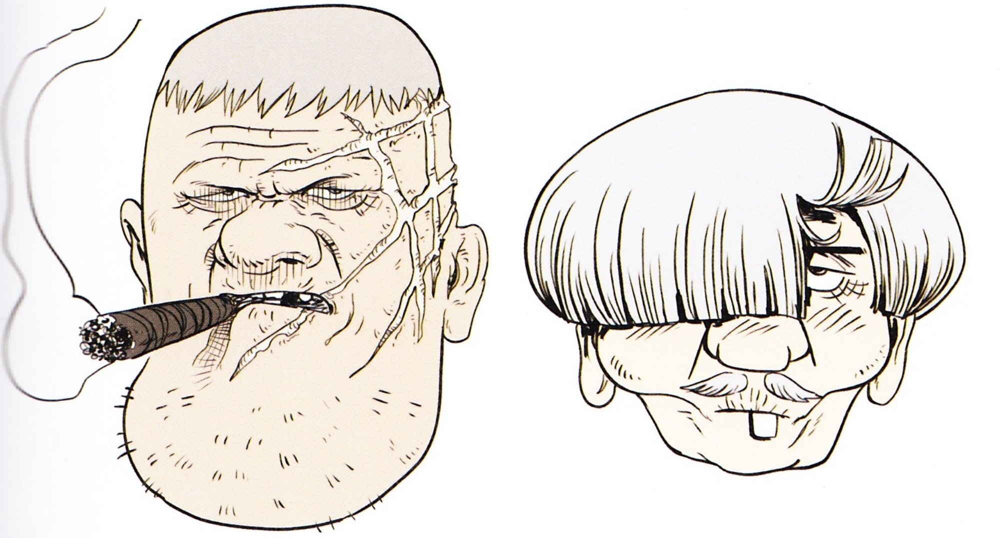


6. 완성



노인 같은 경우 나이들수록 턱이 더 길어지기도 하고
반대로 퇴화하기도 합니다.

또 피부가 중력에 의해 처지고 주름이 생기며 골격이 드러나지요.
입가의 주름과 광대뼈를 주목해주세요.

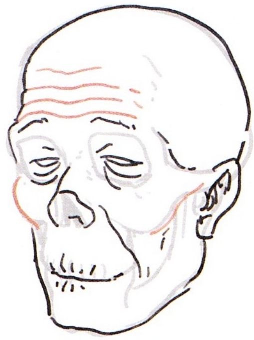


여기서 잠깐!

두개골에서 가장 포인트가 되는 이마와 눈썹뼈 광대의 구조를 살펴봅시다



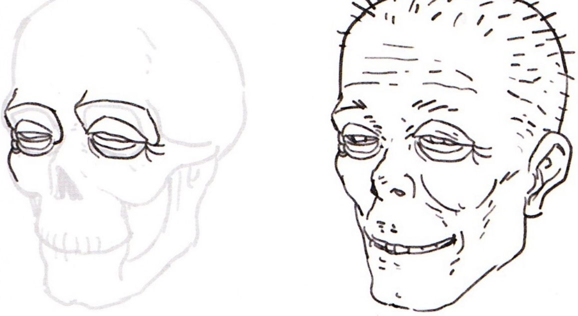
1. 이마와 광대의 위치를 체크해줍니다.



2. 피부가 얇기 때문에 골격이 그대로 드러납니다.



3. 할아버지 완성.



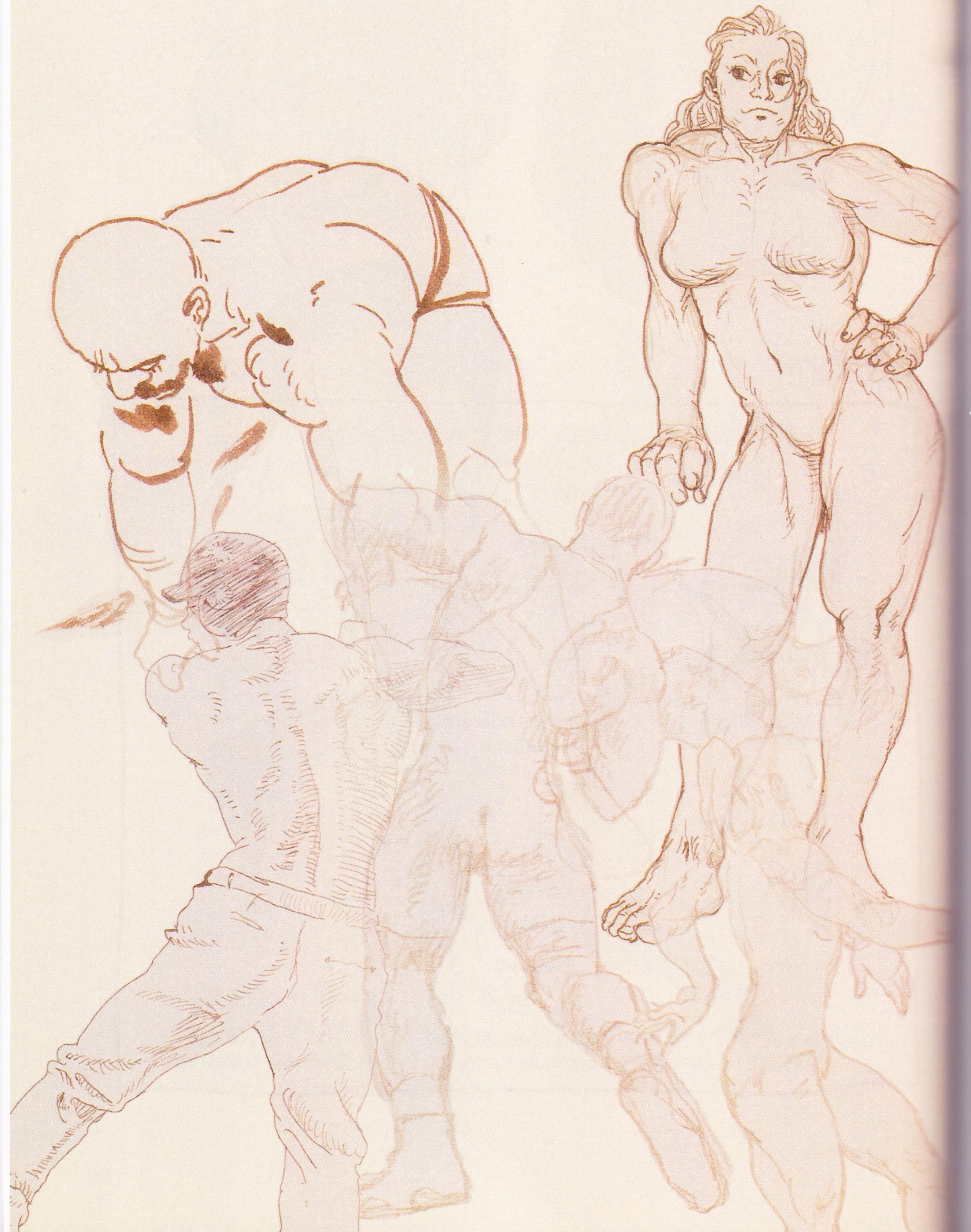
4. 눈썹뼈의 볼륨감을 잡고 지방이 다 빠진 눈두덩이와 눈꼬리의 주름을 표현하면 웬지 모를 건조한 노인의 이미지를 표현할 수 있습니다.

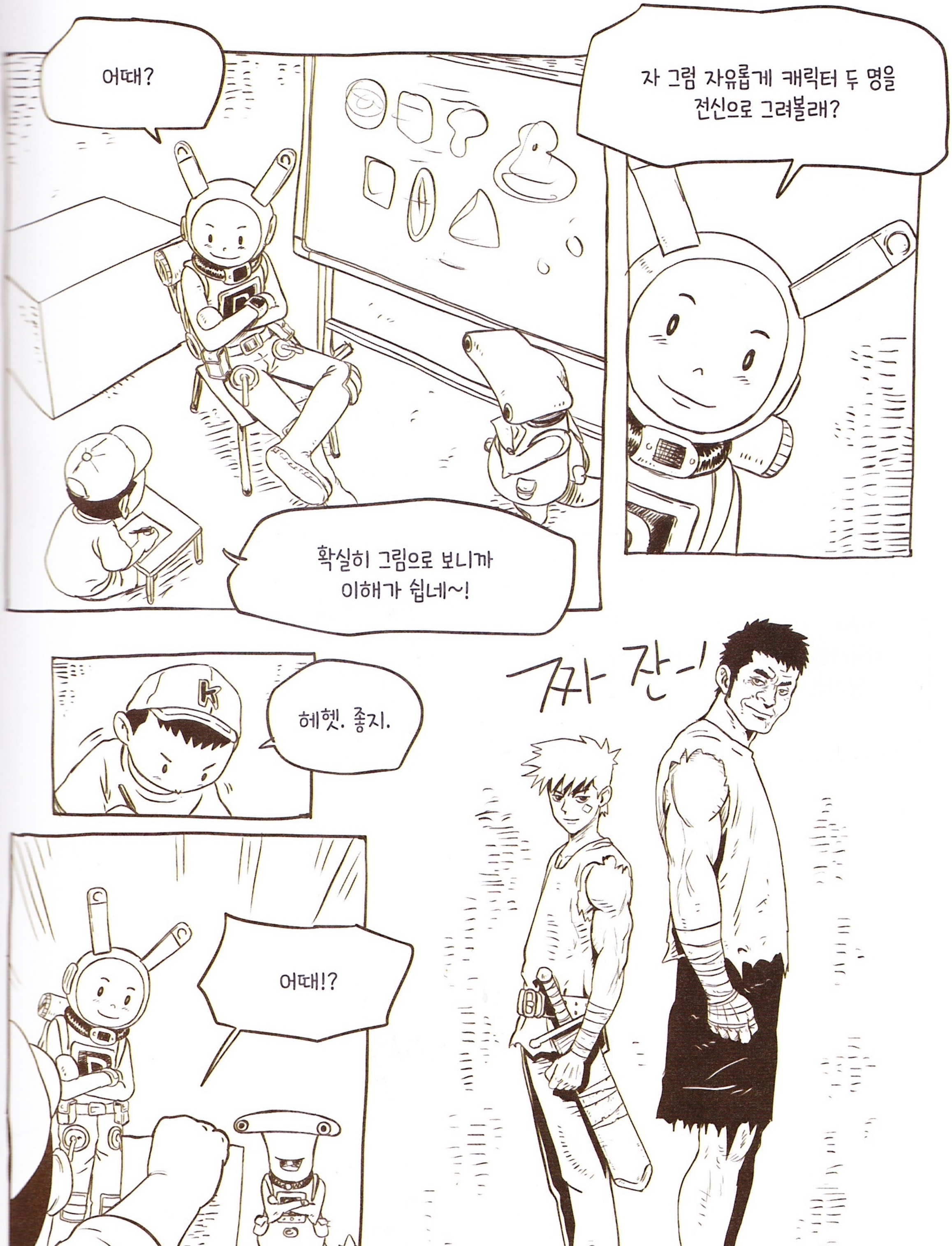


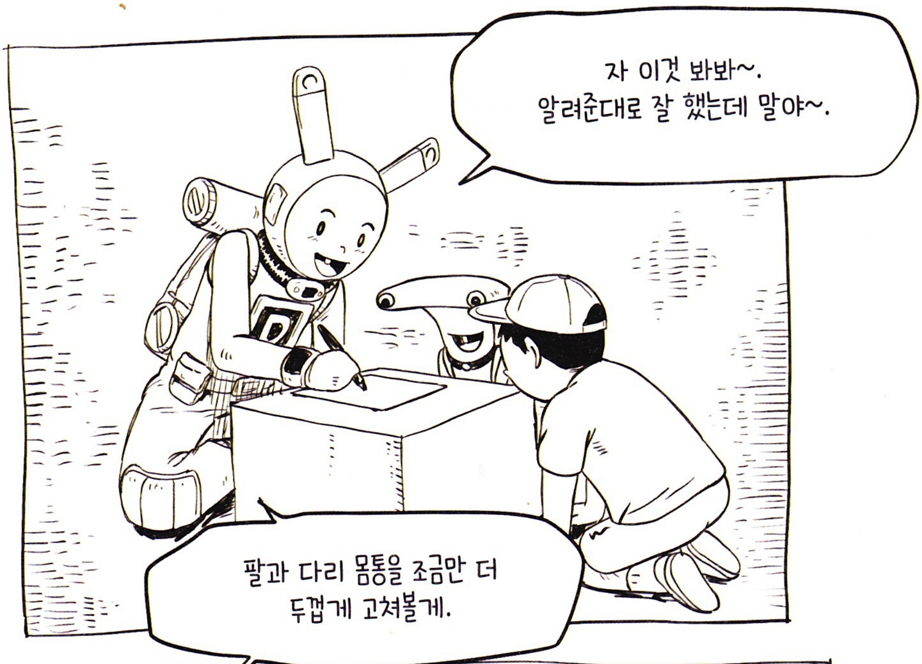
5. 콧대가 죽어서 굴곡이 생기고 눈꼬리의 주름을 더 살려줍니다.

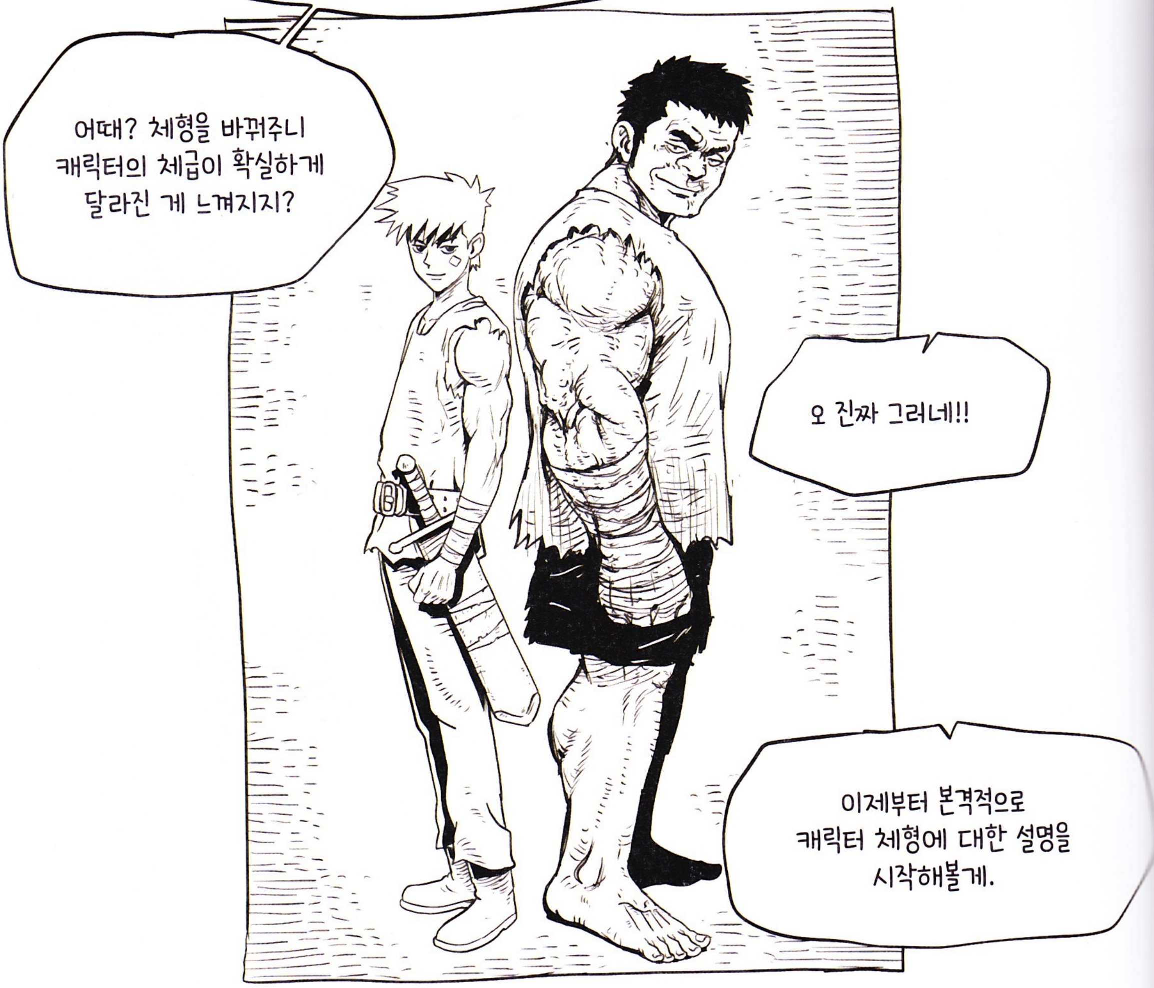
Part
02

인체비례와 인체해부학



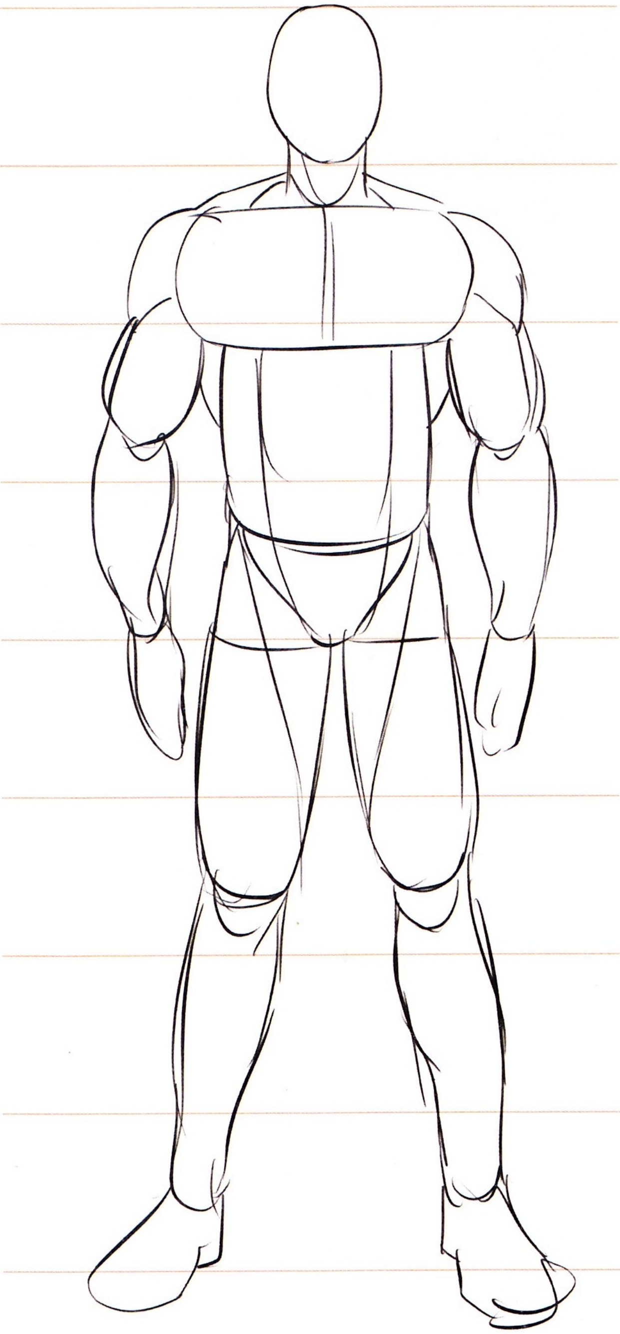

어때?
자 그럼 자유롭게 캐릭터 두 명을
전신으로 그려볼래?
확실히 그림으로 보니까
이해가 쉽네~!
헤헷. 좋지.
짜 잔~!
어때!?


자 이것 봐봐~.
알려준대로 잘 했는데 말야~.
팔과 다리 몸통을 조금만 더
두껍게 고쳐볼게.

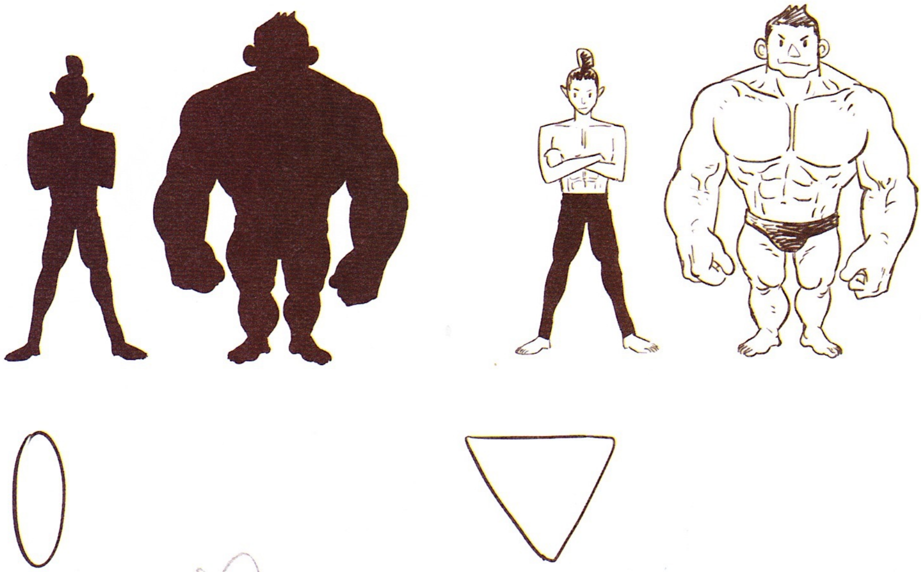

어때? 체형을 바꿔주니
캐릭터의 체급이 확실하게
달라진 게 느껴지지?
오 진짜 그러네!!
이제부터 본격적으로
캐릭터 체형에 대한 설명을
시작해볼게.

CHAPTER 01

기본적인 인체비례에 대해 알아보기



앞에서 설명했듯이
좋은 그림의기준 중 하나는 실루엣만 봐도
캐릭터를 구분할 수 있다는 것입니다.

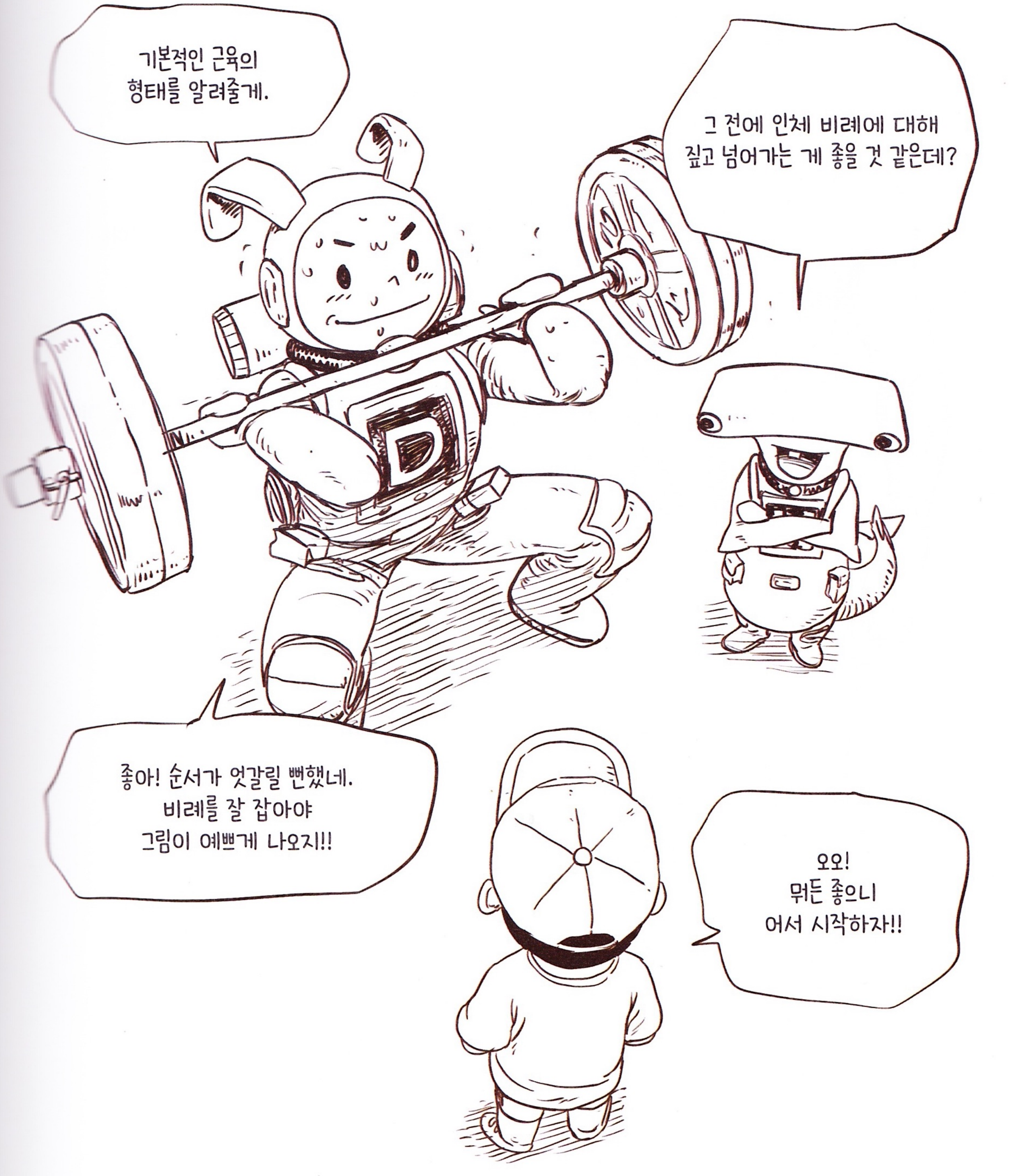




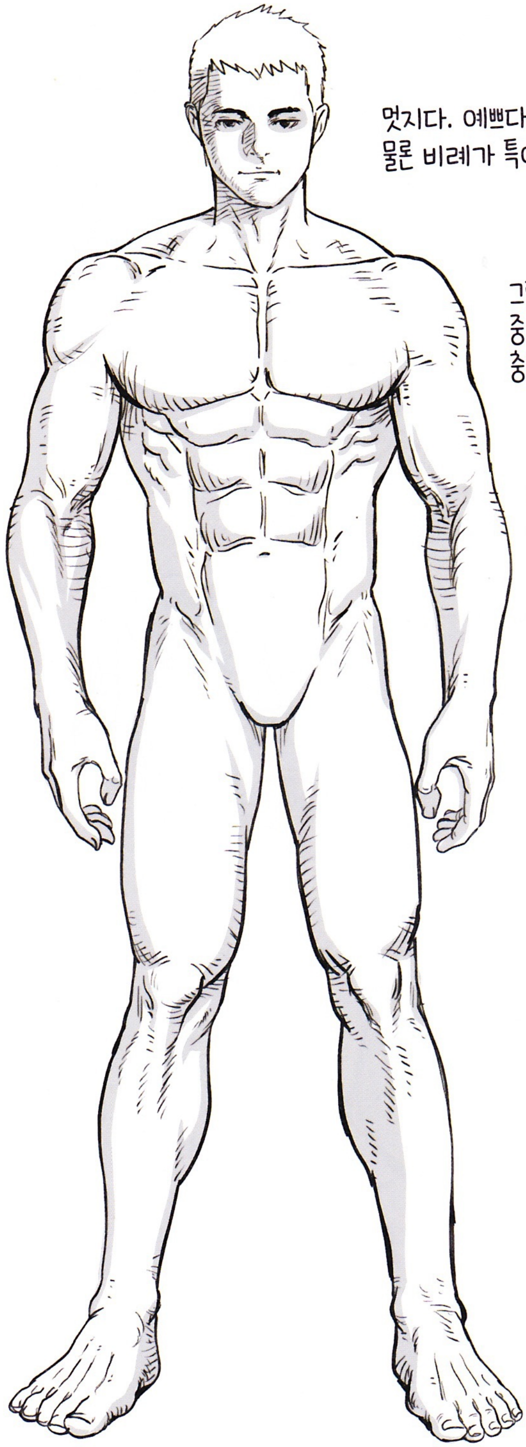
체형에 따라 직업과 가지고 다니는 도구의 설정도
자연스럽게 할 수 있습니다.

본격적으로 체형에 대해 알아가기 위해 인체해부학에 대해 공부할 필요가 있어요.

인체해부학 책은 아니기에 모든 걸 다룰 수는 없지만
인체를 그릴 때 눈에 띄는 부위를 몇 가지 정해서 집중적으로 살펴볼게요.



인체비례에 대해 알아보자.



멋지다. 예쁘다. 하는 그림들은 대부분 비례감이 좋습니다.
물론 비례가 특이하게 잡혀도 예쁜 그림일 수 있지만요.

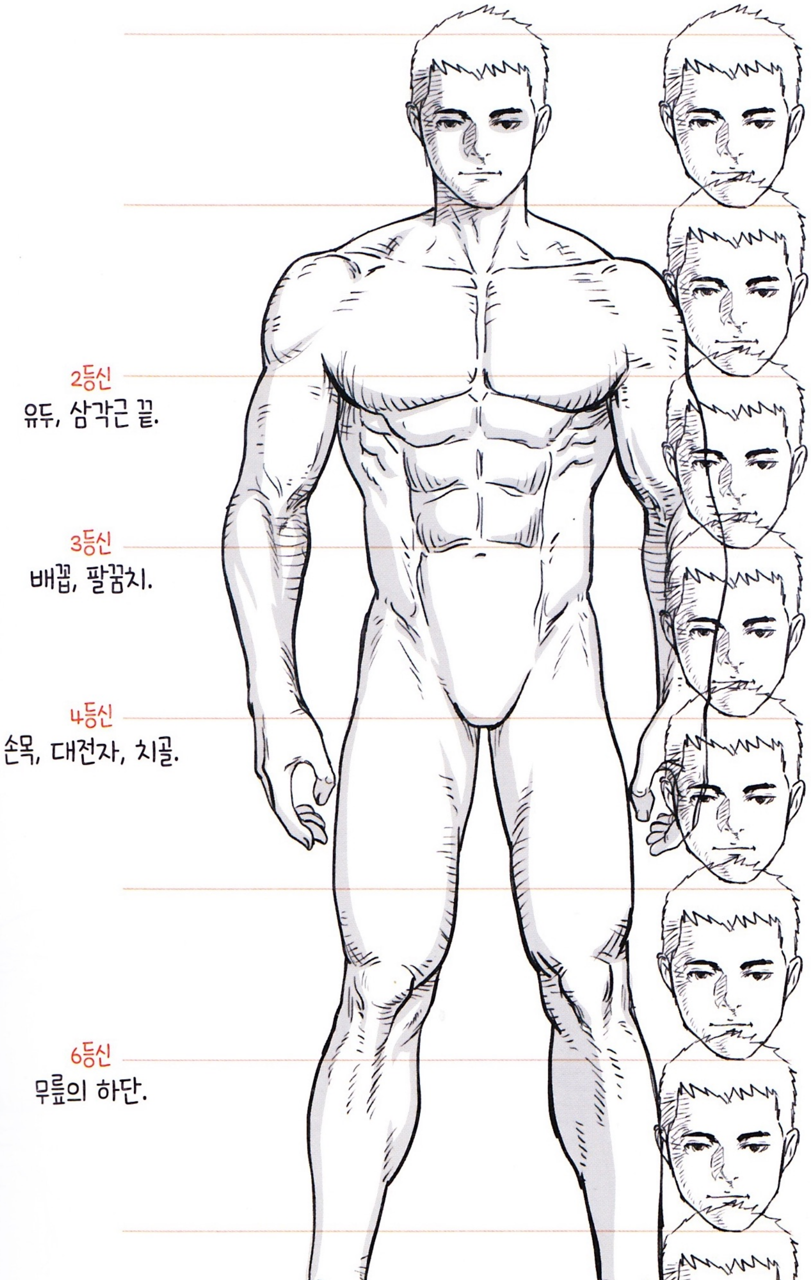
그림을 잘 그리기 위해 근육에 대한 표현이
중요한 것은 사실이지만 그렇지 않고 비례만 잘 잡아도
충분히 멋지고 예쁜 그림을 그릴 수 있답니다.

또 재미있는 비례감과 체형을 표현하고 싶어도
기본적인 비례를 알아야 자유롭게 변형시킬 수 있을 거예요.

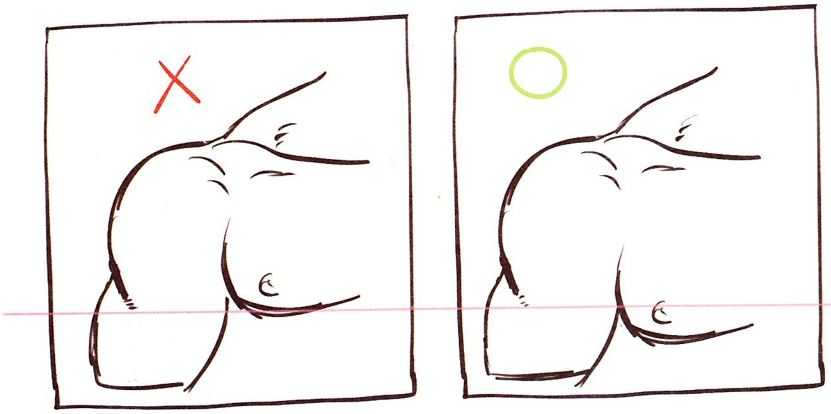
이번 챕터에서 비례를 잘 알아봅시다.

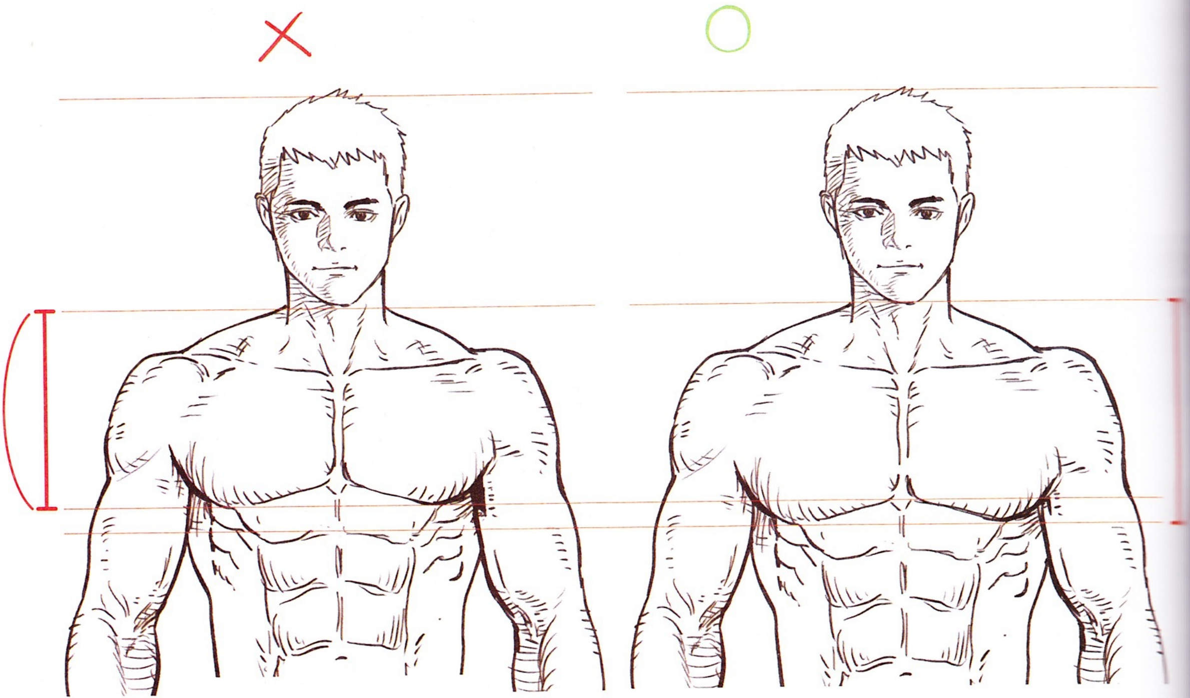
일단 8등신을 이상적인 비율로 잡고
설명을 하겠습니다.

등신대로 나눴을 때 걸쳐지는 부분을 잘 체크해주세요.



유두라고 말한 것은 가슴을 그보다 밑에 그려야 한다는 뜻입니다.
별 생각 없이 2등신에 가슴 끝이 오게 되면 답답한 느낌이 들게 되지요.



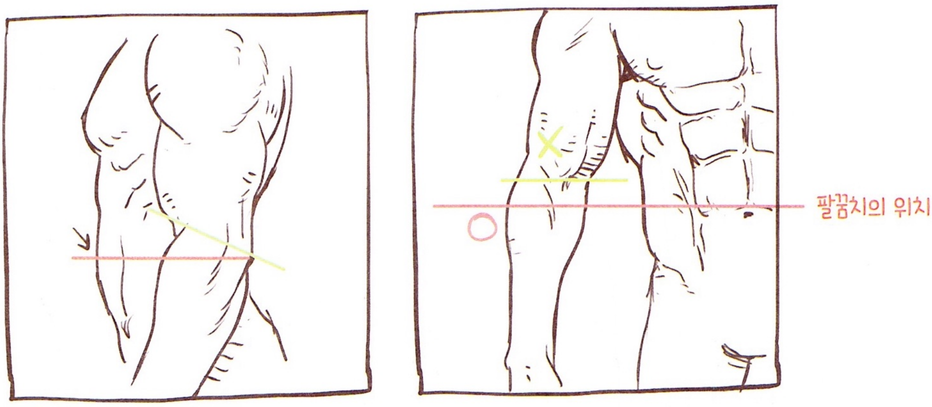


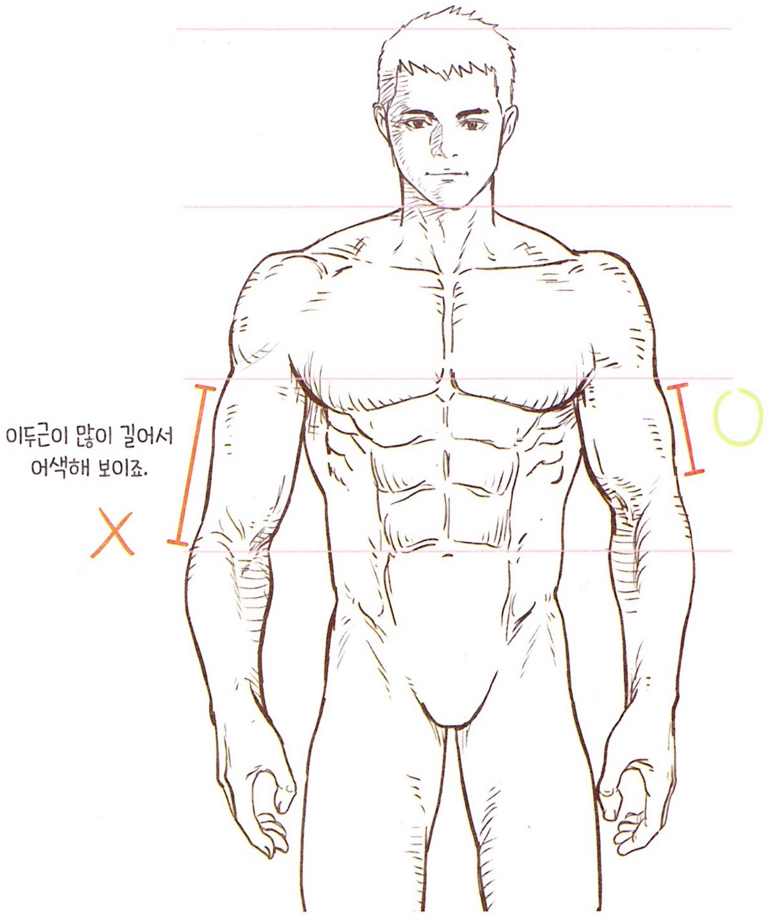
가슴이 좁아서 답답해 보이고
복부가 길어져서 좀 어색합니다.

가슴의 크기를 여유롭게
잡아주는 것이 좋습니다.

8등신 - 팔꿈치, 배꼽

팔꿈치와 팔이 접히는 부분의 높이가
다르다는 점을 주의하세요.





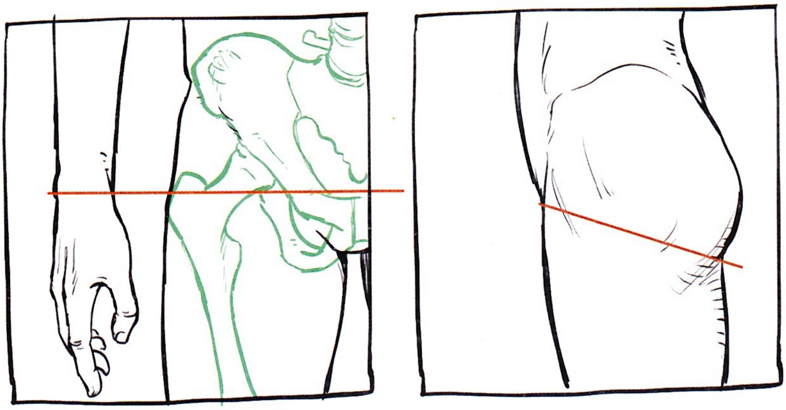
4등신 – 손목, 대전자, 치골

인체의 중심이라고 보면 되겠습니다.

이 부분은 팔이 긴 사람과 짧은 사람이 있기 때문에
정확히 맞추진 않아도 큰 문제가 없습니다.

차렷 자세로 서 있을 때 인체의 중심에
손목 정도가 있다고 보면 되겠습니다.

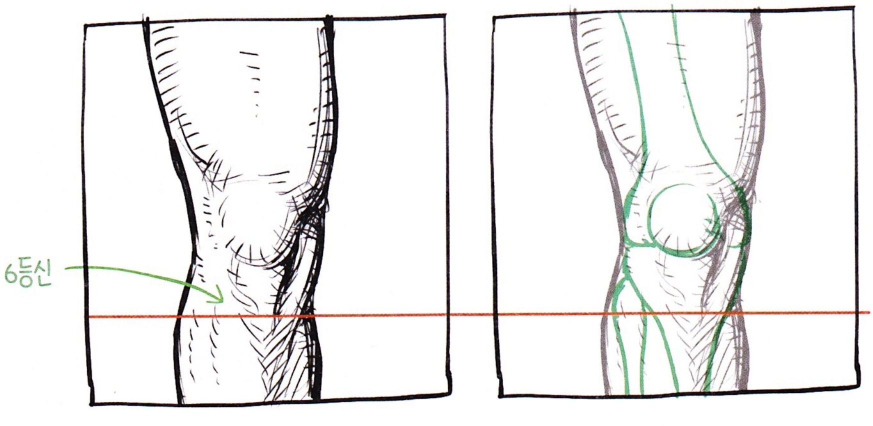
엉덩이와 치골의 높이는 다르다.



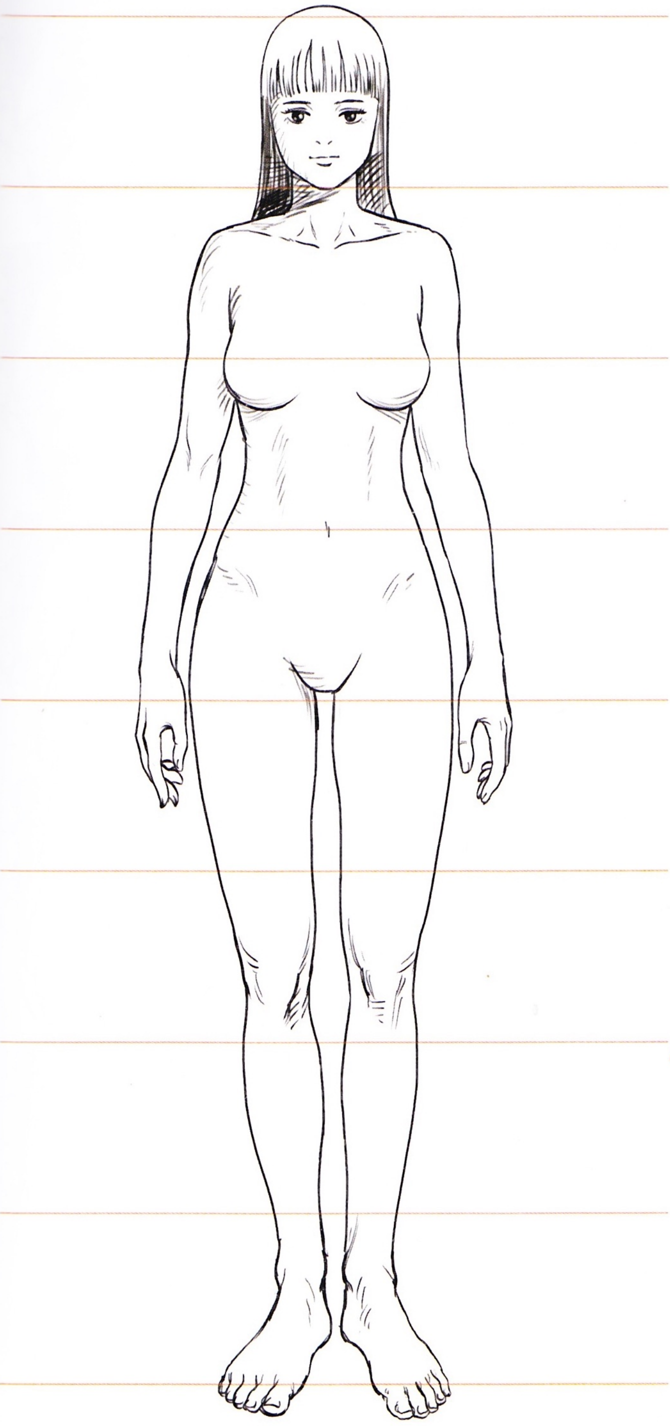
6등신 – 무릎하단

무릎의 길이는 생각보다 길게 잡습니다.

6등신은 무릎의 하단으로 맞춰줘야 어색하지 않습니다.
무릎 시작점으로 잡으면 허벅지가 엄청 될 거예요.

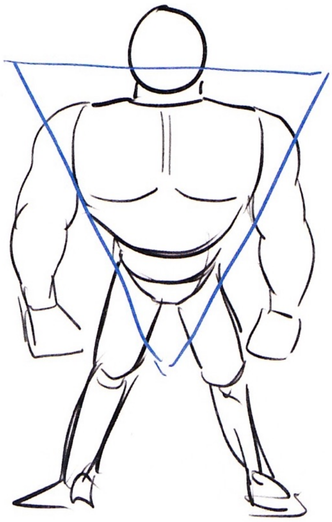


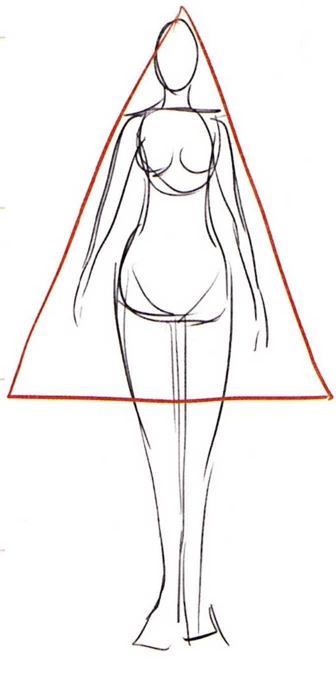
여성의 비율



여성을 그릴 때에도
남성과 같은 비율로 잡습니다.

다만 어깨보다 골반의 넓이를
넓게 강조해주면
인상이 더 잘 잡힙니다.



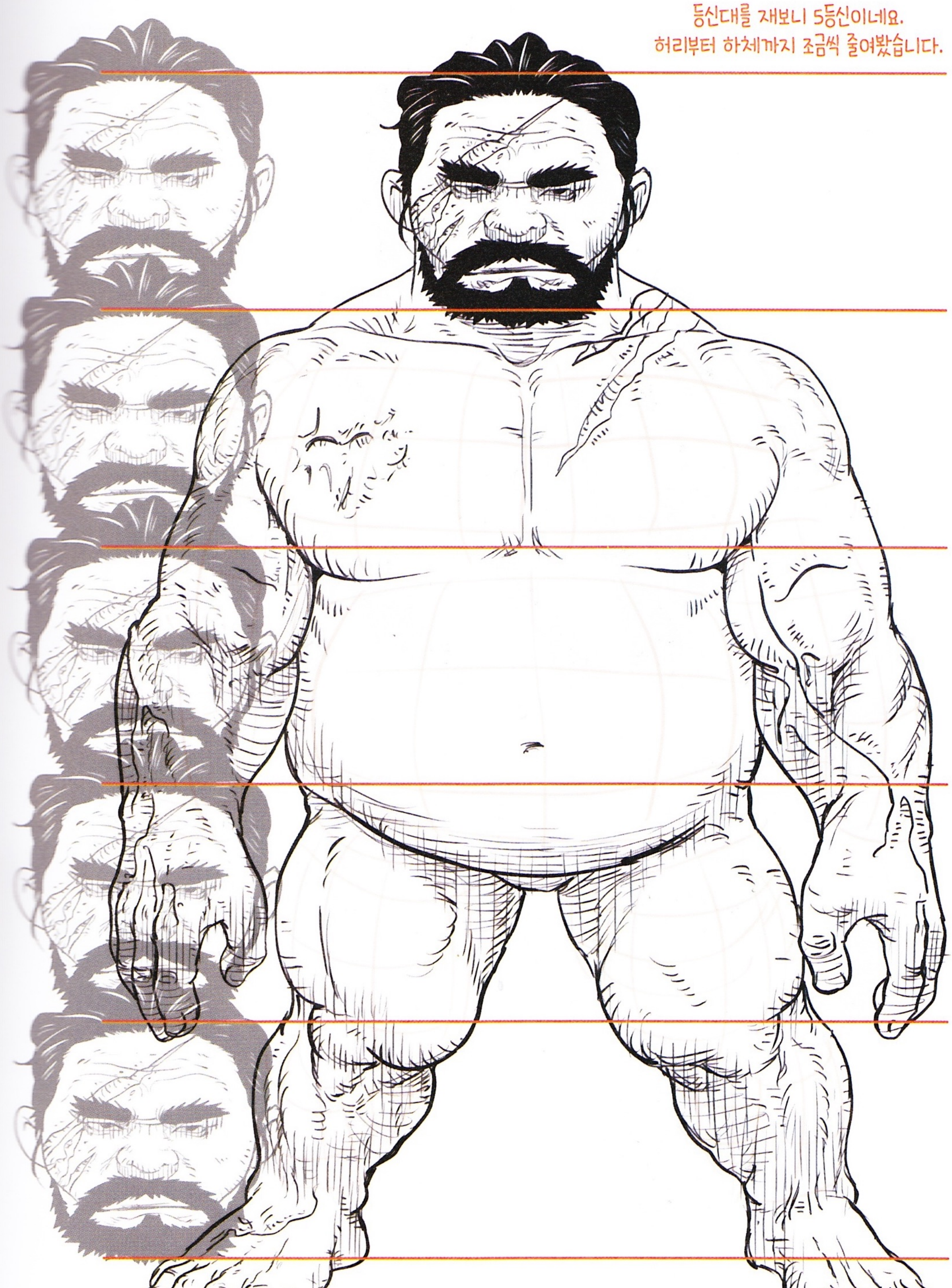


8등신 비례를 깨고 변형시켜보겠습니다.



복부를 제외한 전신 근육들을 살려주고
또 팔을 길게 그리고 하체를 짧고 굵게 그렸습니다.

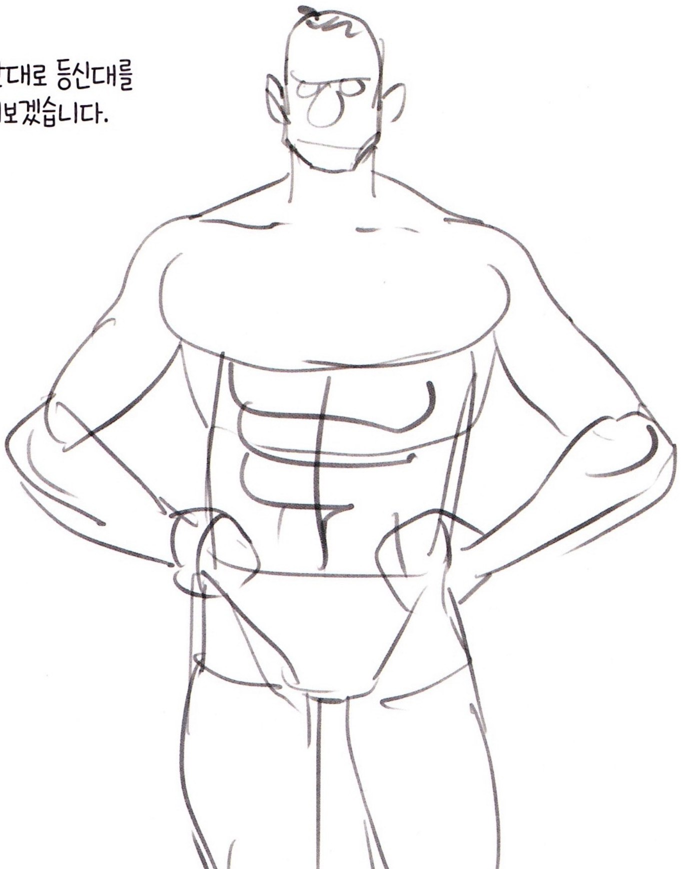
등신대를 재보니 5등신이네요.
허리부터 하체까지 조금씩 줄여봤습니다.



나체만 그리고 끝날 것이 아니라
이 캐릭터가 어떻게 활용될지 최종 디자인까지 해주는 게 좋겠죠.

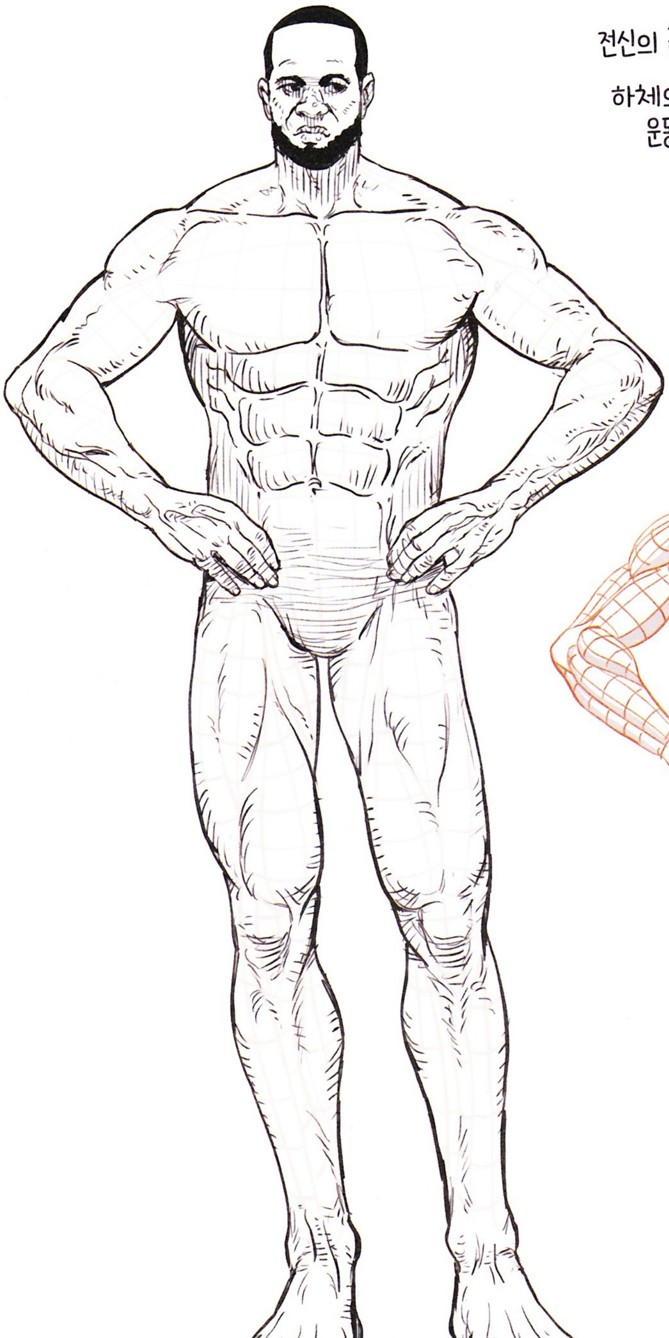


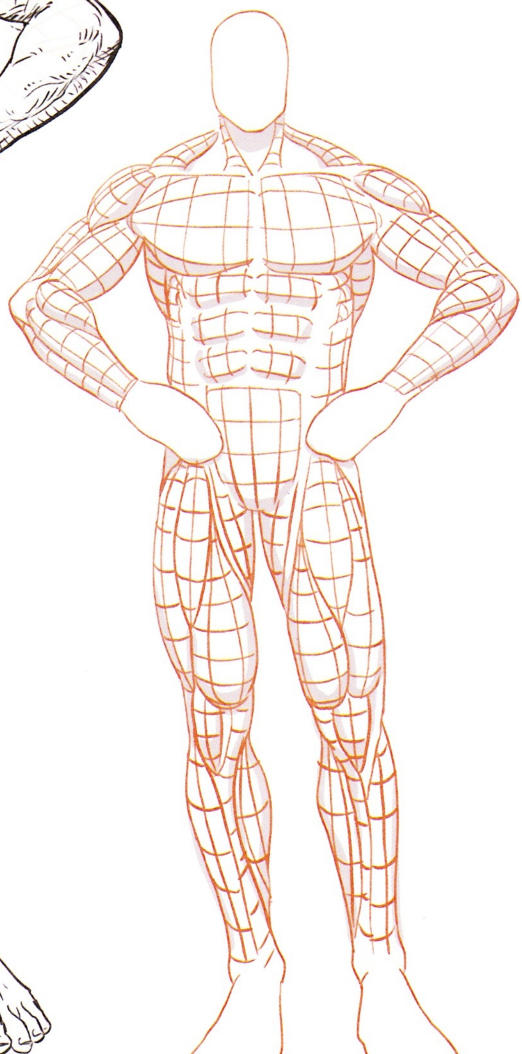
이번엔 반대로 등신대를
확 늘려보겠습니다.



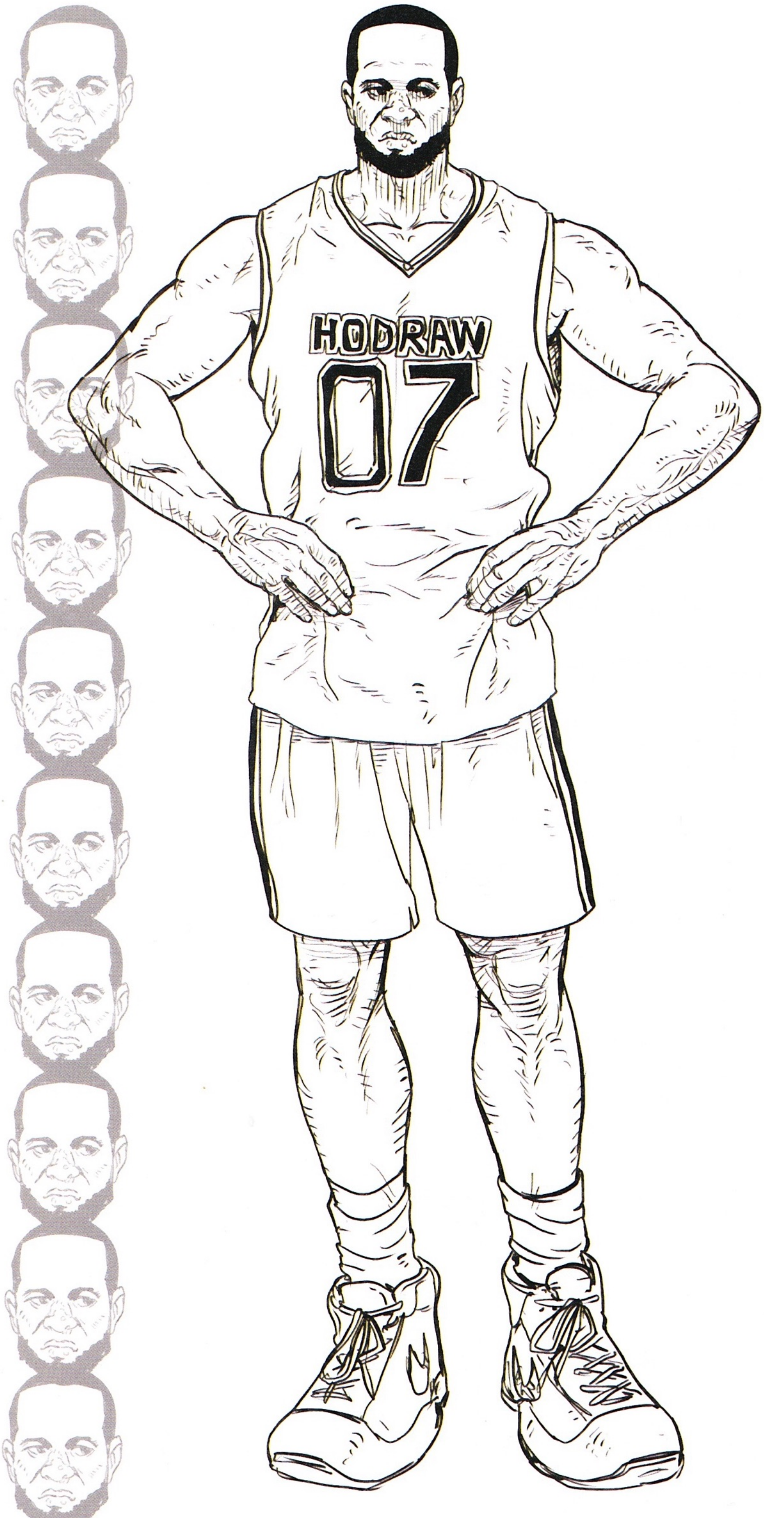
서구적인 체형과 비율에
전신의 근육 전체가 발달된 캐릭터입니다.

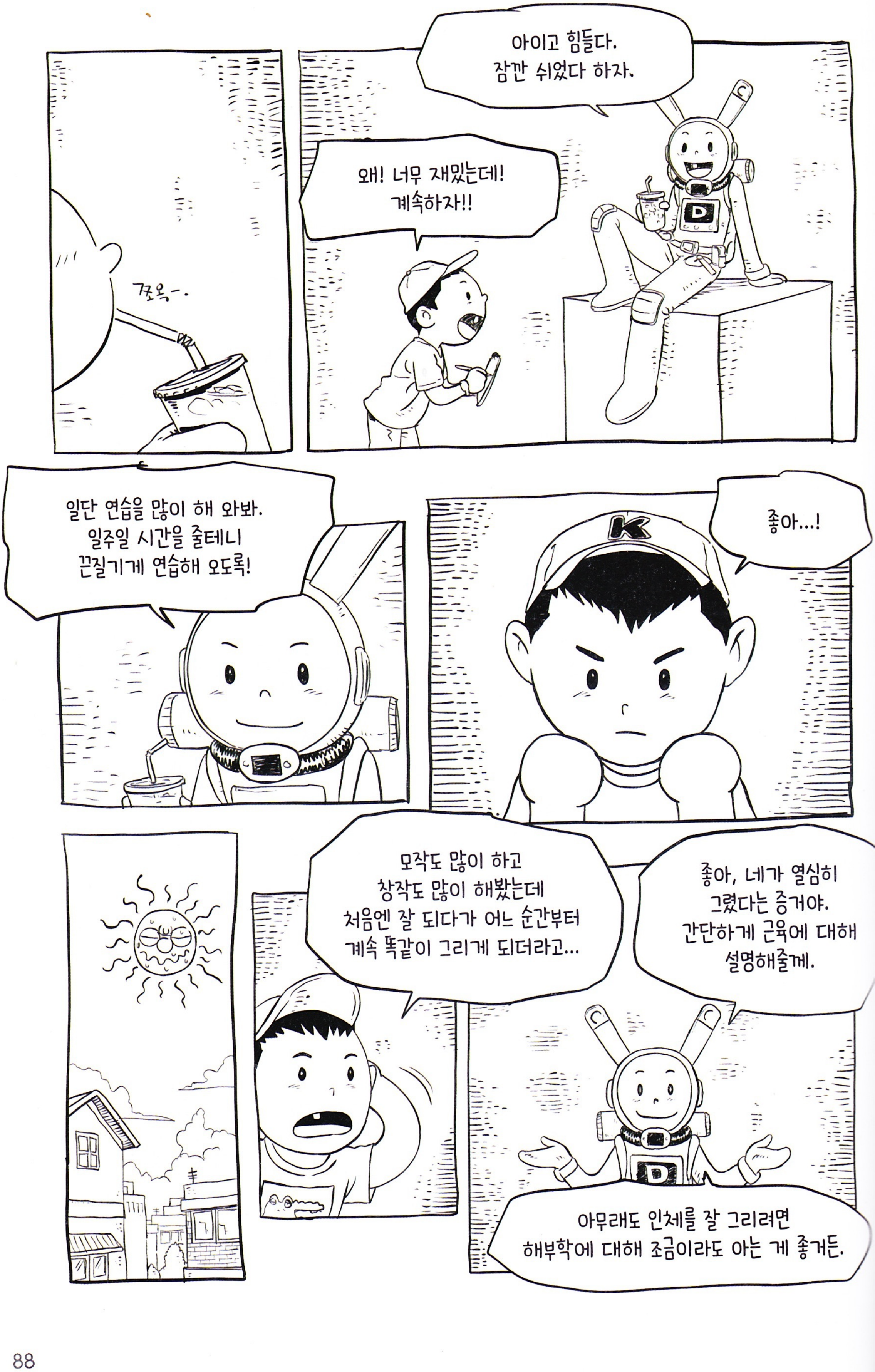
하체의 근육들을 보면 확실히 탄력이 있고
운동량이 풍부하다는 게 느껴지죠.





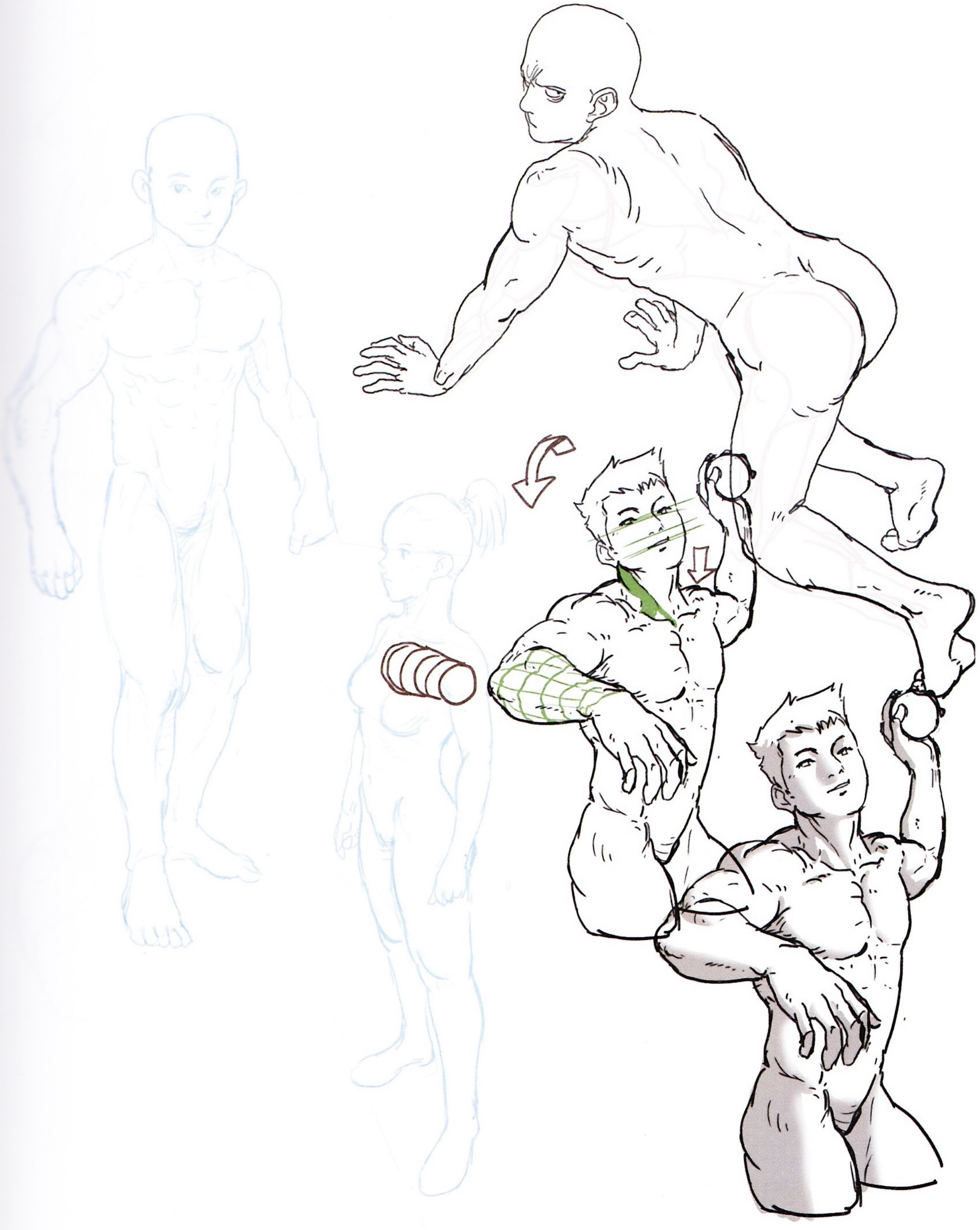
이런 식으로 등신대를 변형시키는 연습을 통해
다양한 캐릭터를 연출해봅시다.



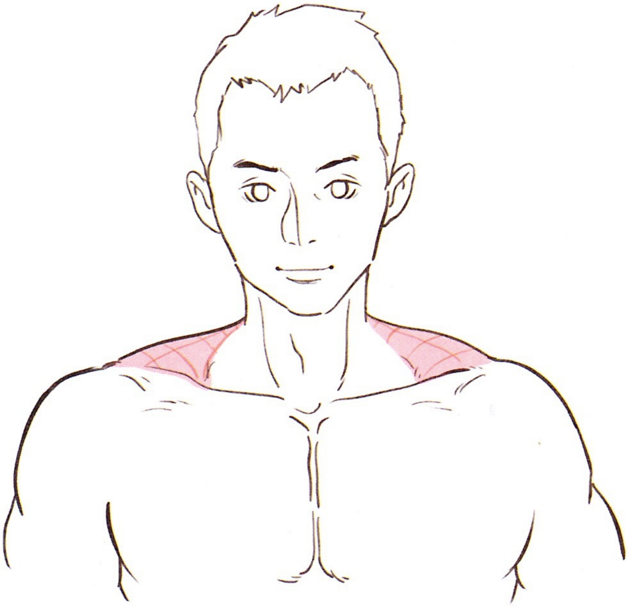

쪼옥-.
아이고 힘들다.
잠깐 쉬었다 하자.
왜! 너무 재밌는데!
계속하자!!
일단 연습을 많이 해 와봐.
일주일 시간을 줄테니
끈질기게 연습해 오도록!
좋아...!
모작도 많이 하고
창작도 많이 해봤는데
처음엔 잘 되다가 어느 순간부터
계속 똑같이 그리게 되더라고...
좋아, 네가 열심히
그렸다는 증거야.
간단하게 근육에 대해
설명해줄게.
아무래도 인체를 잘 그리려면
해부학에 대해 조금이라도 아는 게 좋거든.

CHAPTER 02

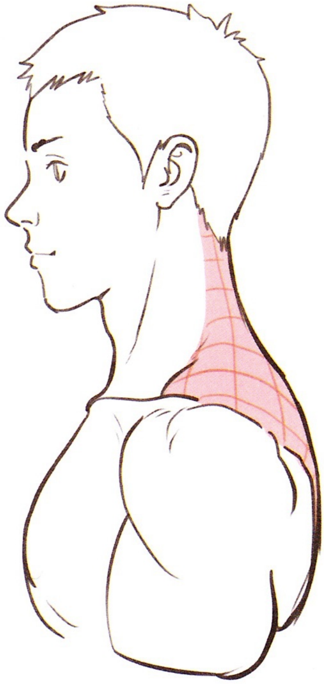
근육에 대해 알아보자



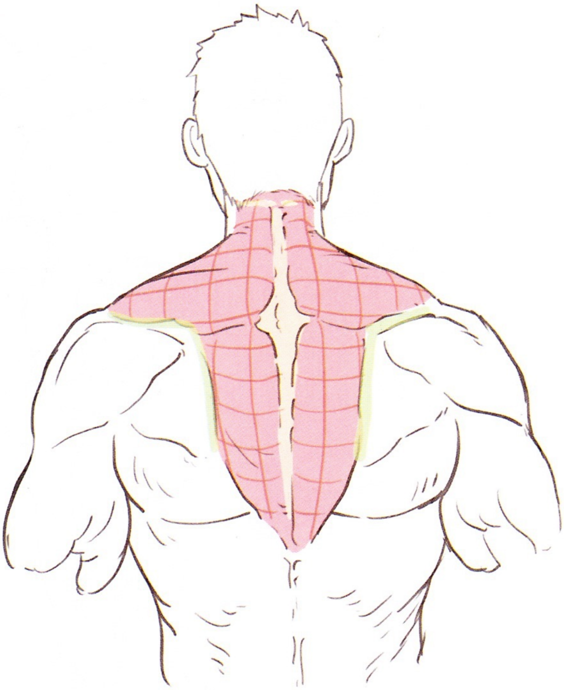
등세모근(승모근)



앞에서 볼 땐 어깨의 일부분으로 작게 보일 수 있습니다.
빗장뼈의 1/3 ~ 1/2 정도 자리잡고 있습니다.



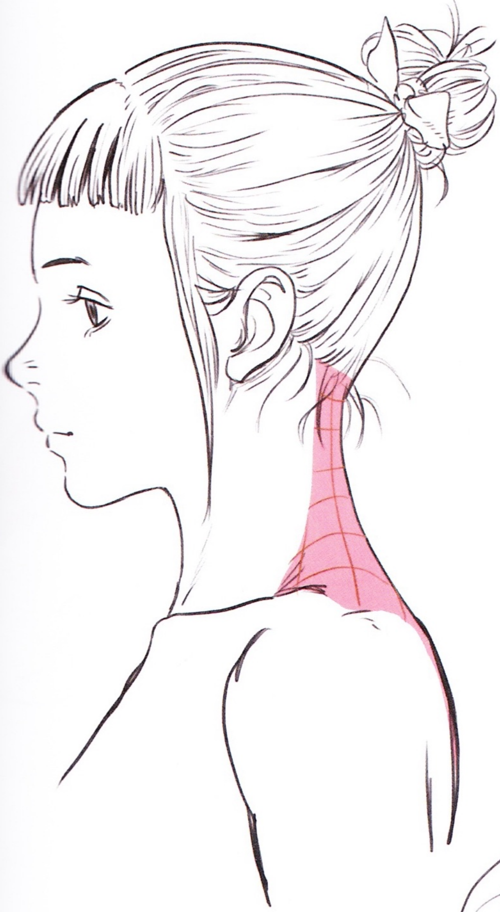
옆에서 보면 어깨세모근(삼각근)
뒷쪽으로 연결됩니다.





하지만 뒤에서 보면
등의 상당히 넓은 면적을 차지하고 있어요.

날개뼈가시(견갑극)와 날개뼈 일부를 붙잡고 있습니다.



일반적인 여성의 등세모근입니다.



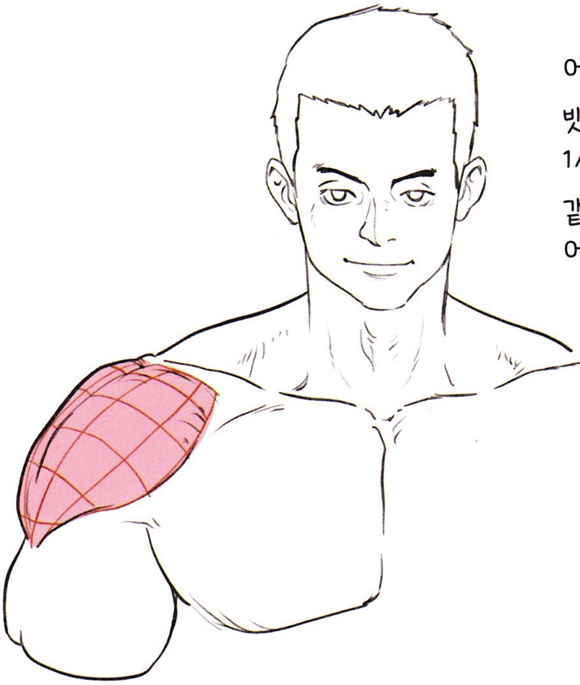
운동선수의 경우
볼륨감을 더 살려줍니다.

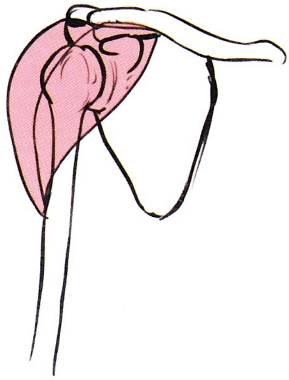
어깨세모근(삼각근)

어께세모근을 정면에서 볼 때

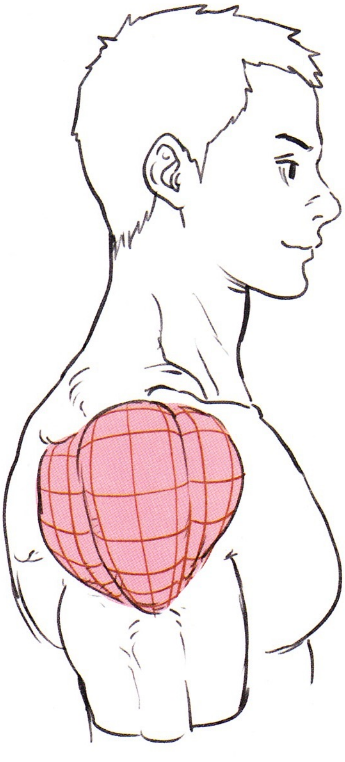
빗장뼈(쇄골)의 끝에서
1/3에서 1/2 지점 만큼 붙어 있습니다.

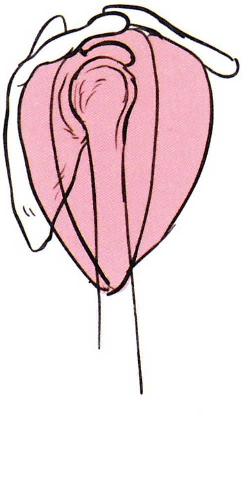
같은 지점의 윗쪽에는
어깨세모근(승모근)이 있었죠.

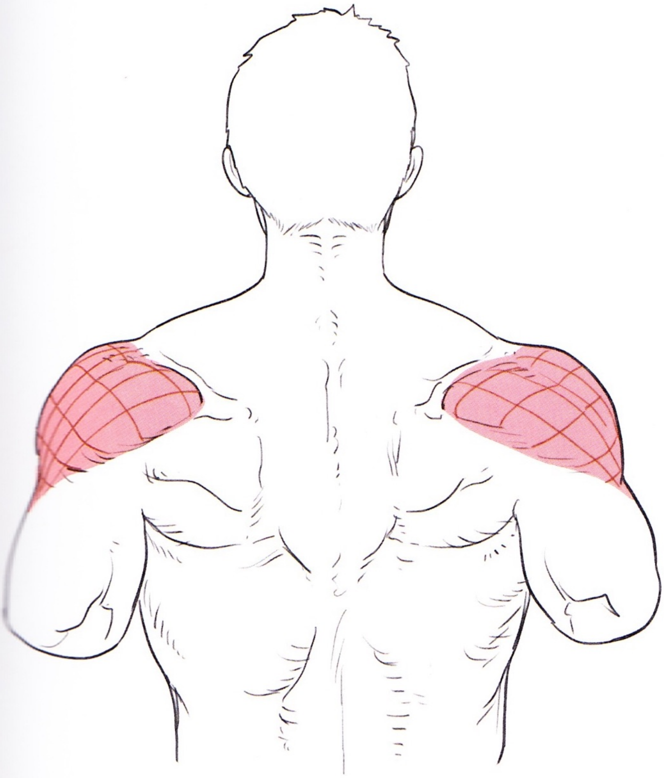


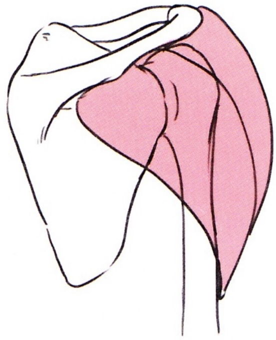


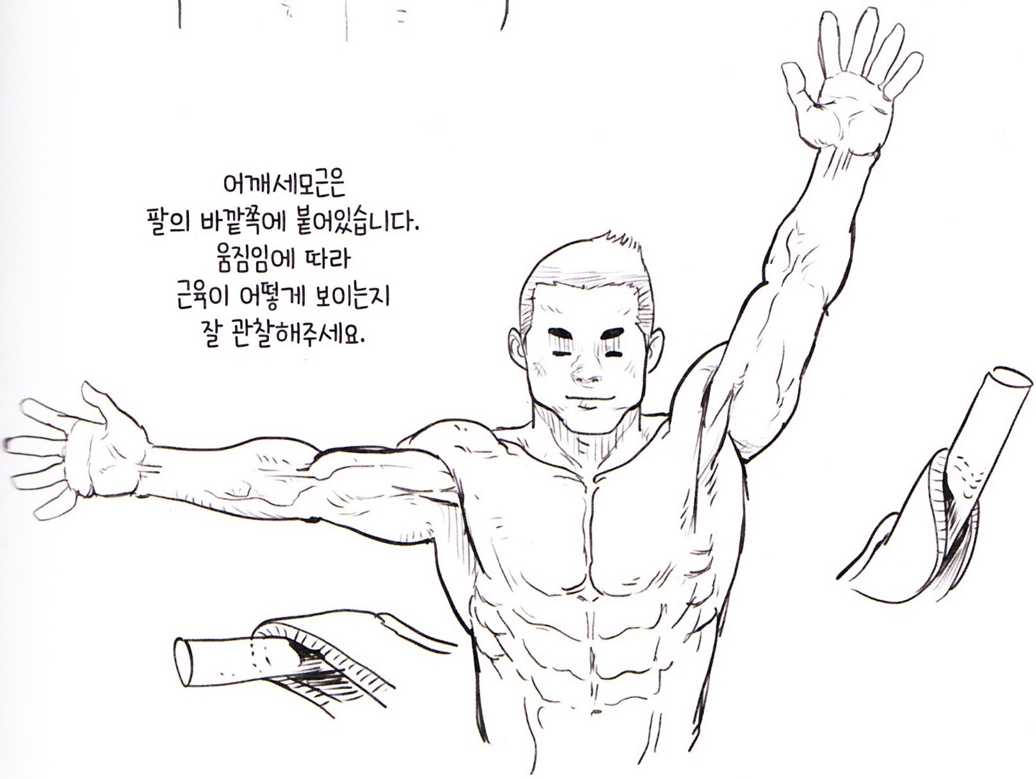
어깨뼈가시(견갑극)부터
빗장뼈까지 이어져서 붙어 있습니다.





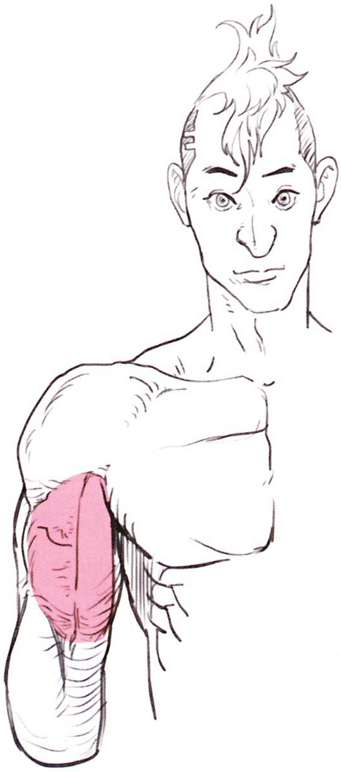






어깨세모근은
팔의 바깥쪽에 붙어있습니다.
움직임에 따라
근육이 어떻게 보이는지
잘 관찰해주세요.

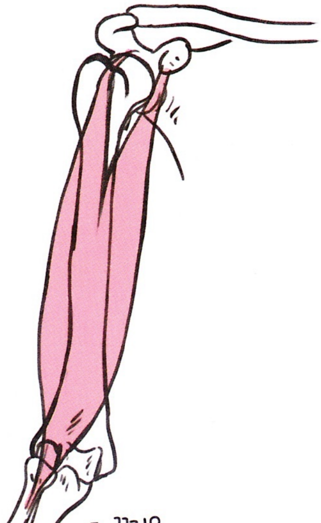
위팔두갈래근(상완이두근)



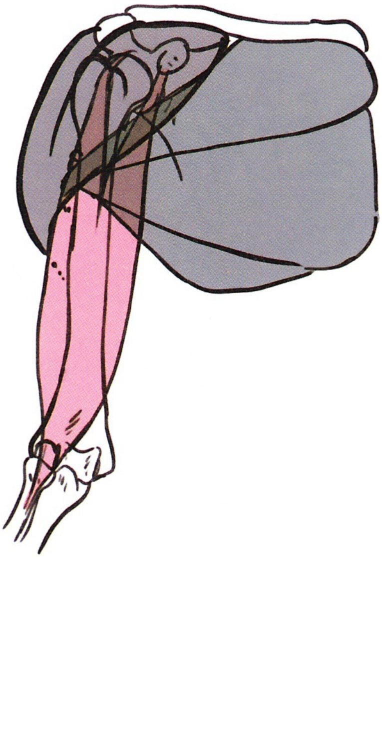
근육을 표현할 때 가장 특징적인 것 중
하나가 위팔두갈래근(상완이두근)이죠.

하나의 덩어리로 보이지만 근육의 시작점을 보면
긴 근육과 짧은 근육 두 개로 나뉘져 있습니다.

긴 근육은 어깨뼈(견갑골)의 바깥쪽에서,
짧은 근육은 부리돌기에서 시작합니다.



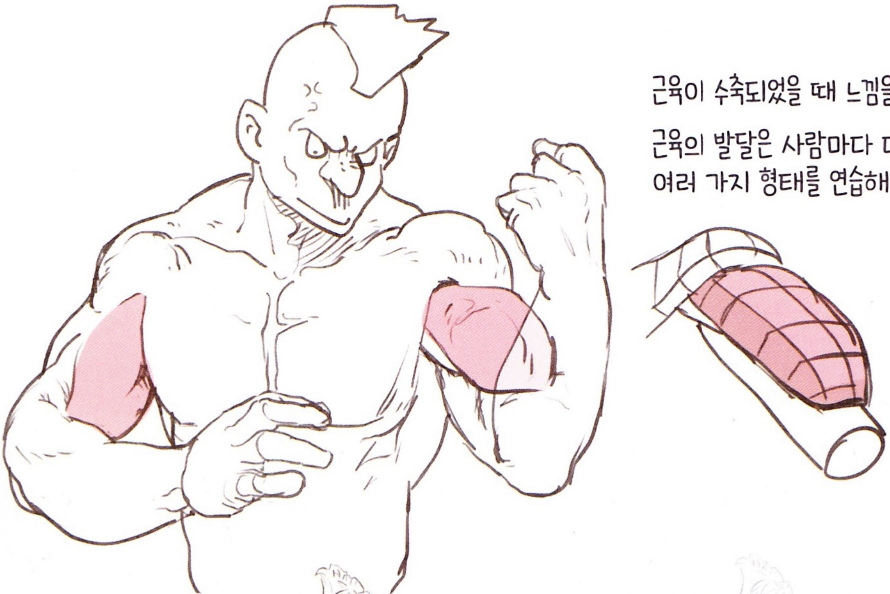
또 끝점은
노뼈(요골)에 있습니다.

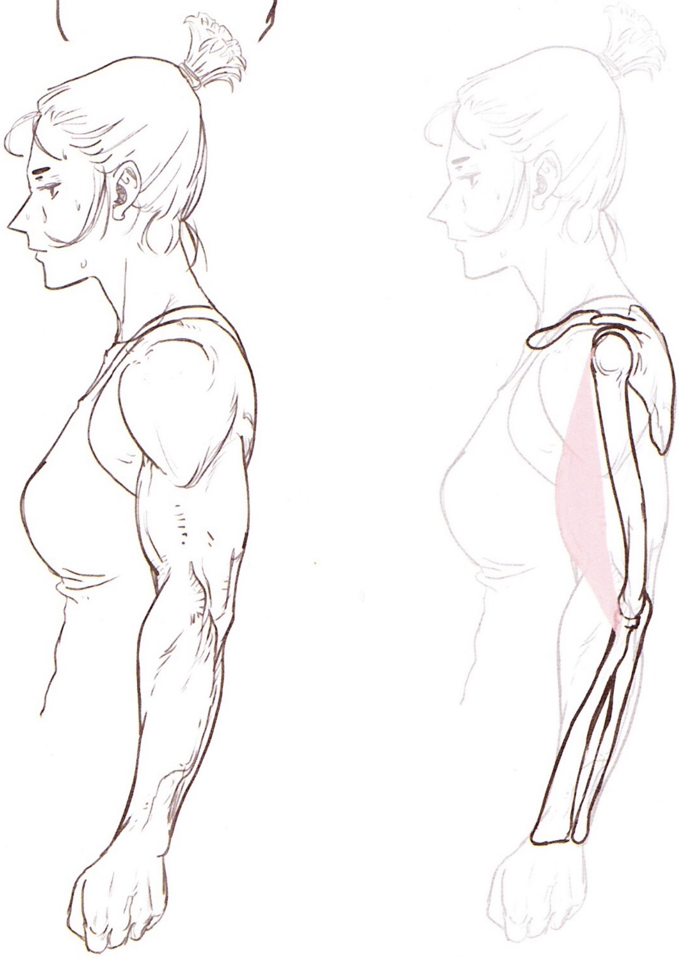


큰가슴근(대흉근)과 어깨세모근(삼각근)이
덮혀진 모습입니다.

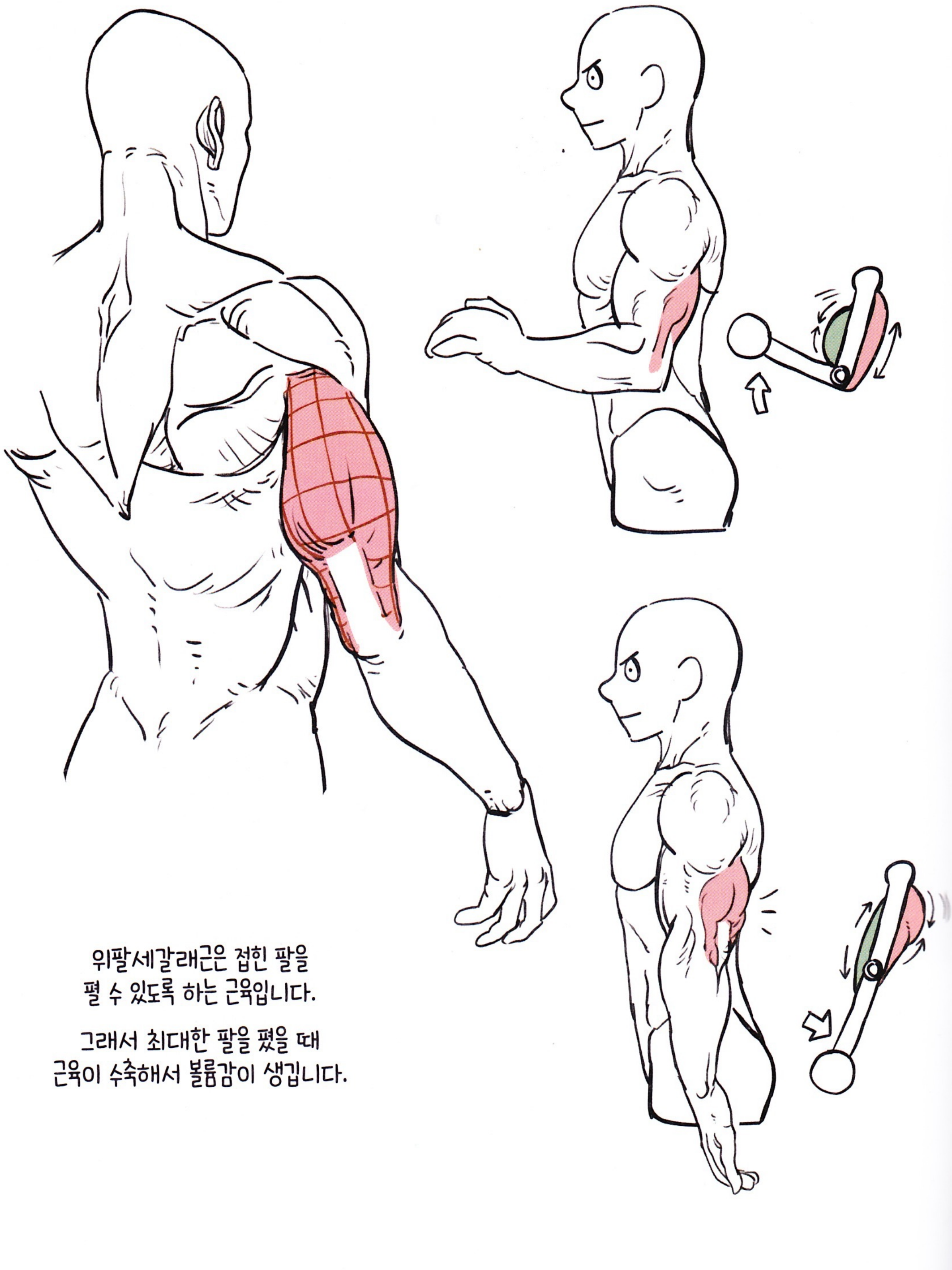
근육이 수축되었을 때 느낌을 잘봐주세요.

근육의 발달은 사람마다 다양하니
여러 가지 형태를 연습해주면 좋습니다.



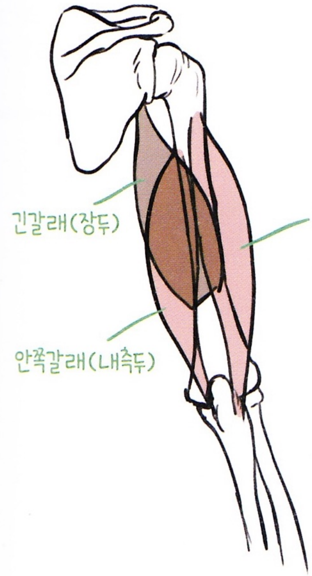


위팔세갈래근(상완삼두근)



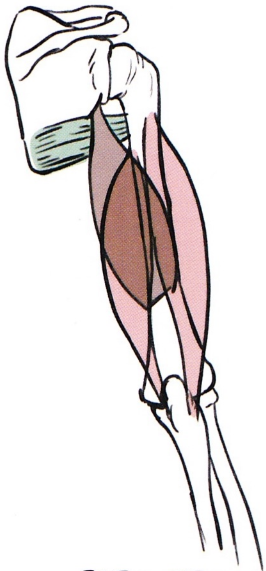
위팔세갈래근은 접힌 팔을
펼 수 있도록 하는 근육입니다.

그래서 최대한 팔을 폈을 때
근육이 수축해서 볼륨감이 생깁니다.

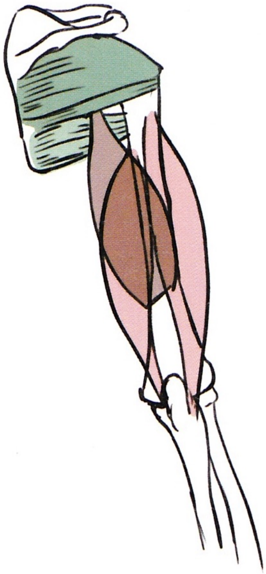


근육이 이름과 같이 총 세갈래로 나뉘져 있습니다.

긴갈래(장두)는 어깨뼈 오목 아래,
가쪽갈래(외측두)와 안쪽갈래(내측두)는
위팔뼈(상완골) 뒷면에 붙습니다.

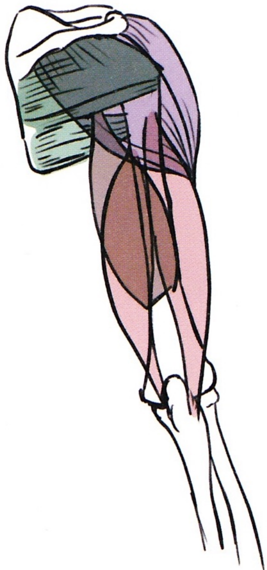


큰원근(대원근)이 긴갈래 밑으로
들어가면서 팔 안쪽으로 연결됩니다.

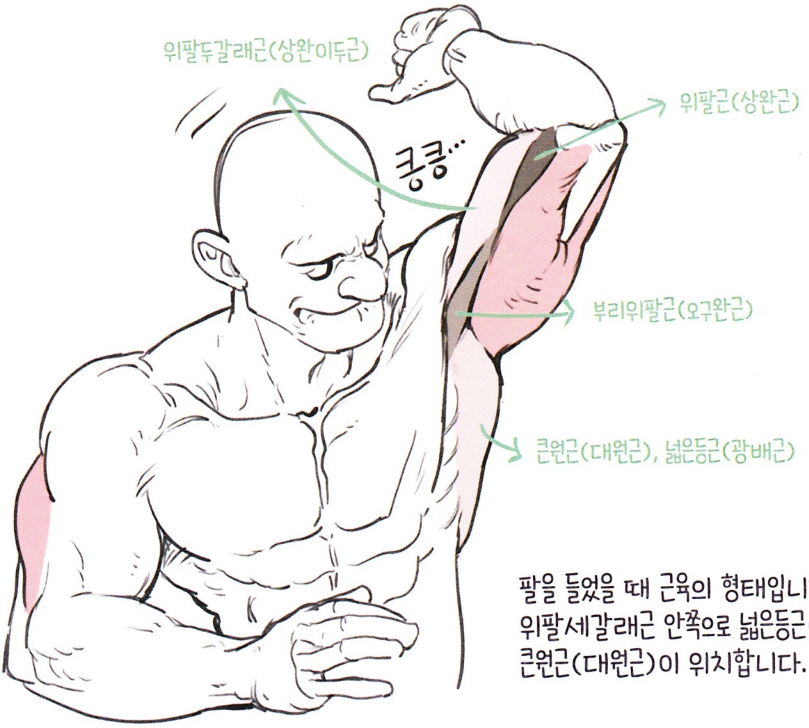


가시아래근(극하근)과 작은원근(소원근)은
긴갈래근 위로 지나갑니다.

근육들의 위치, 관계를 잘 알아야
팔과 등 겨드랑이를 표현하는데 도움이 됩니다.



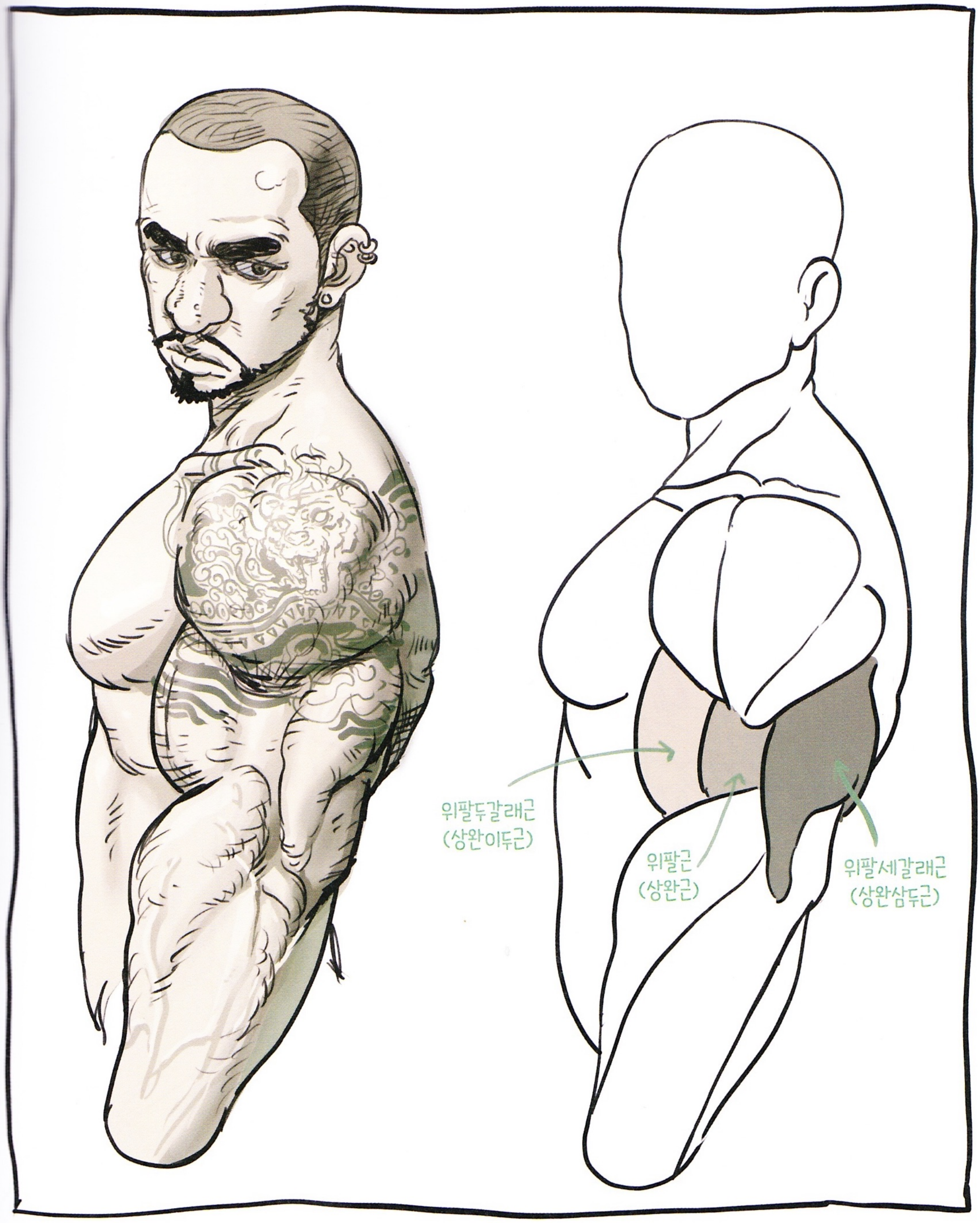
어깨세모근(삼각근)이
덮혔을 때 모습입니다.



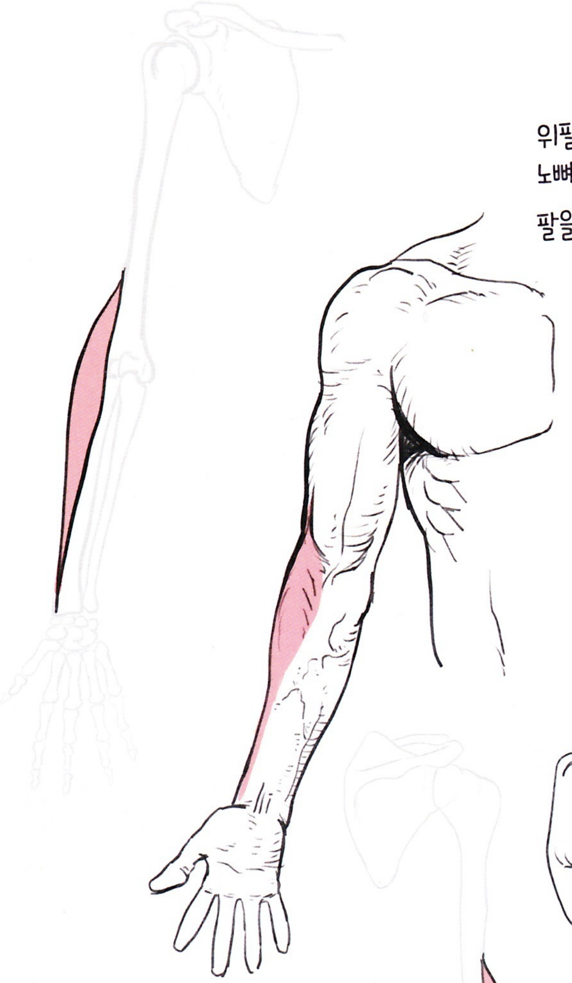
팔을 들었을 때 근육의 형태입니다.
위팔세갈래근 안쪽으로 넓은등근(광배근)과
큰원근(대원근)이 위치합니다.



위팔근육의 순서만 잘 외워도 그림 그릴 때 편해집니다.
위팔두갈래근(상완이두근), 위팔근(상완근), 위팔세갈래근(상완삼두근) 순으로 외워주세요.

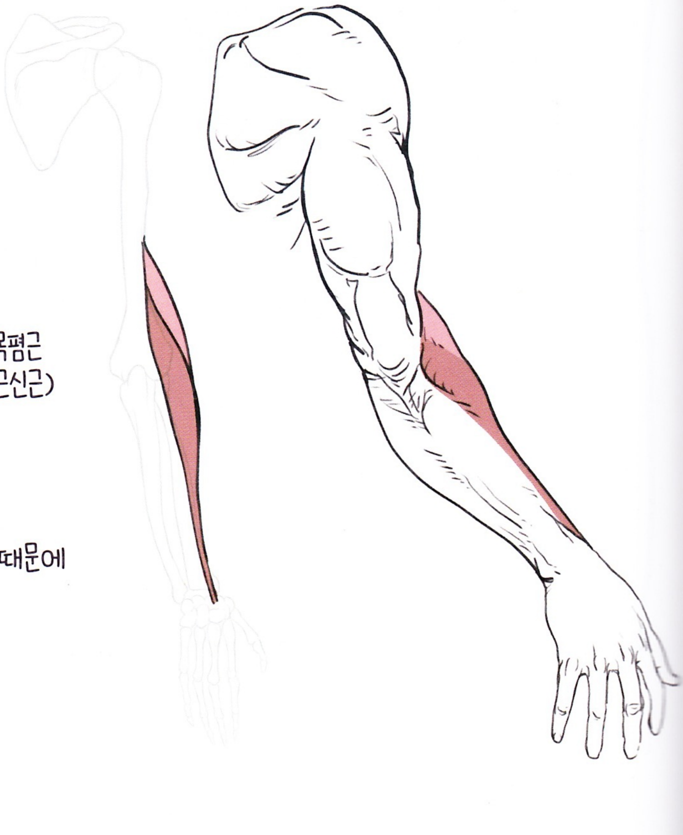


위팔노근(완요골근)



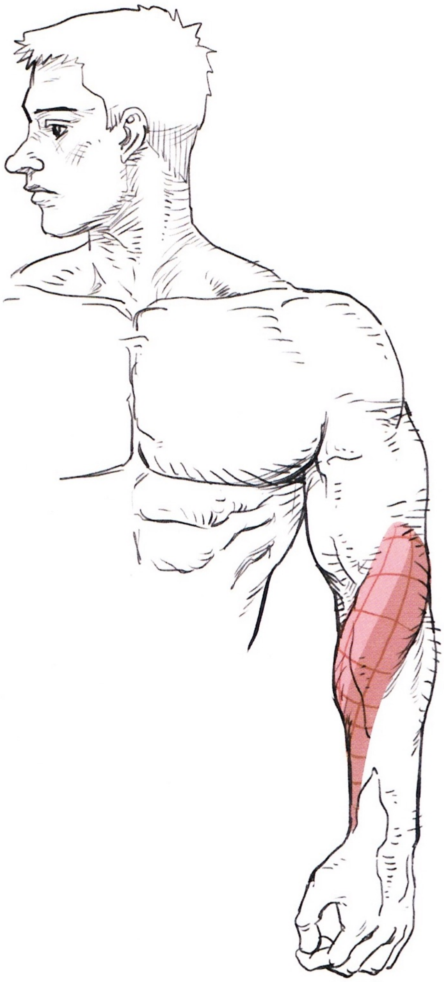
위팔뼈(상완골)바깥쪽에서 시작돼서
노뼈(요골)로 끝이 납니다.

팔을 그릴 때 큰 지표가 되는 근육입니다.



긴노쪽손목폄근
(장요측수근신근)

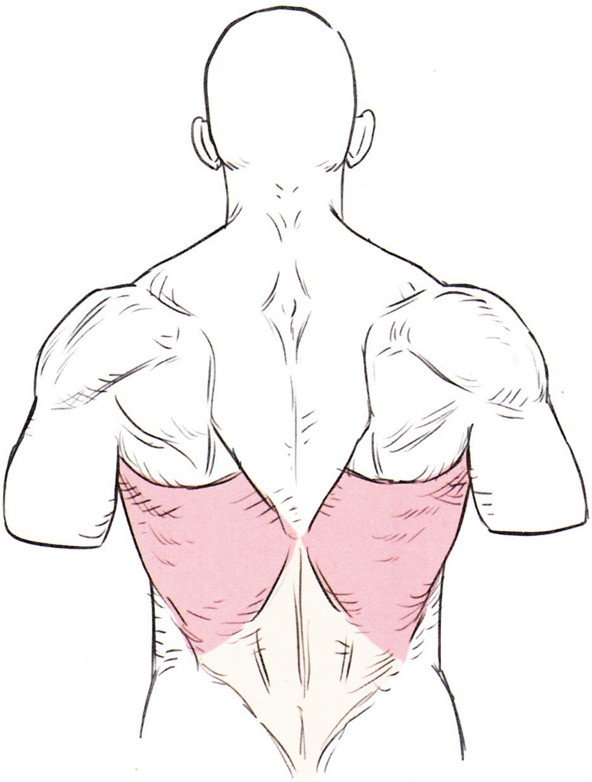
긴노쪽손목폄근(장요측수근신근)과
비슷한 위치와 비슷한 형태를 가지기 때문에
하나로 묶어서 보셔도 좋습니다.



한 가지만 확실하게 기억해두세요.
위팔노근은 항상 엄지손가락을 향해 갑니다.

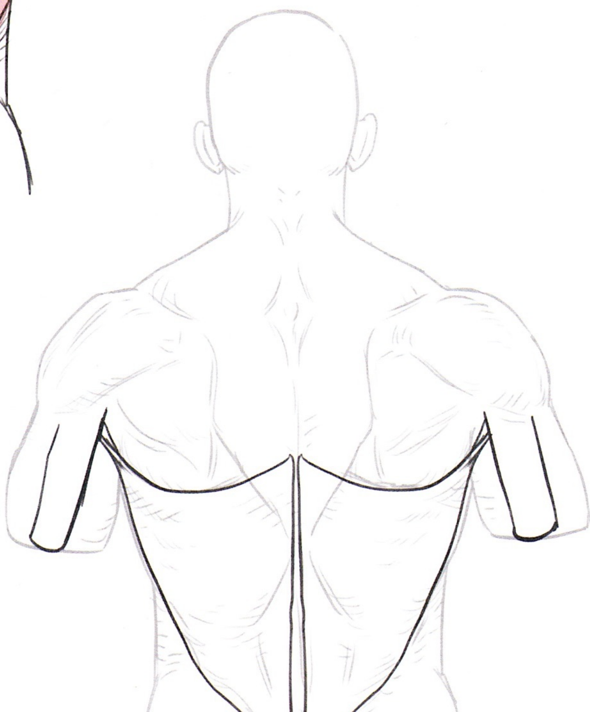


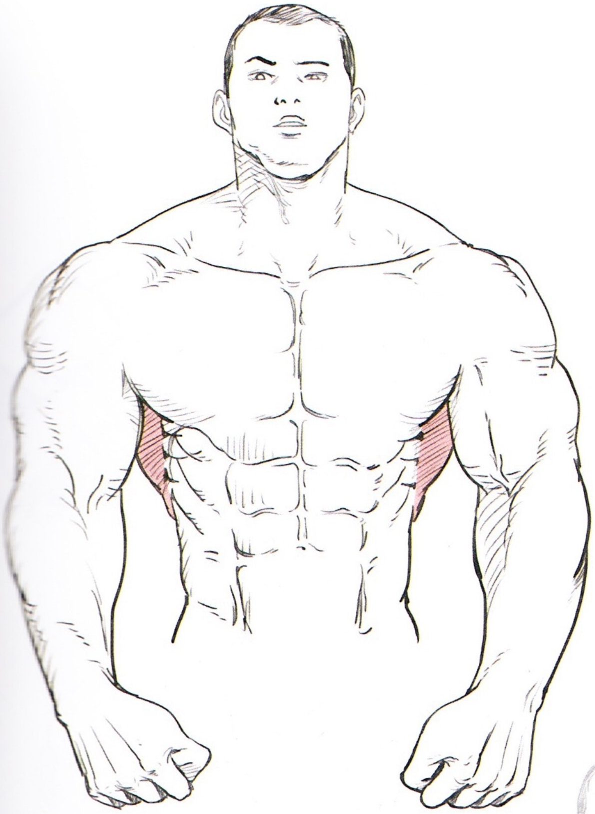
넓은등근(광배근)



광배근은 골반뼈에서 등을 감싸며
위팔뼈(상완골) 안쪽까지 잡아주는
넓고 큰 근육입니다.

등근육 중에서 가장 도드라지는 부위에요.
등 전체를 감싸며 덮어주는 형태입니다.

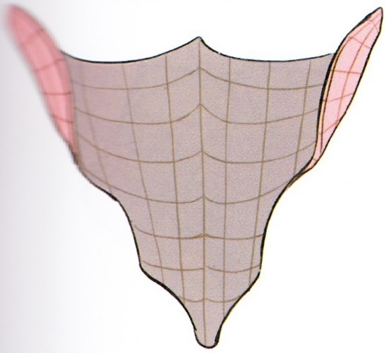


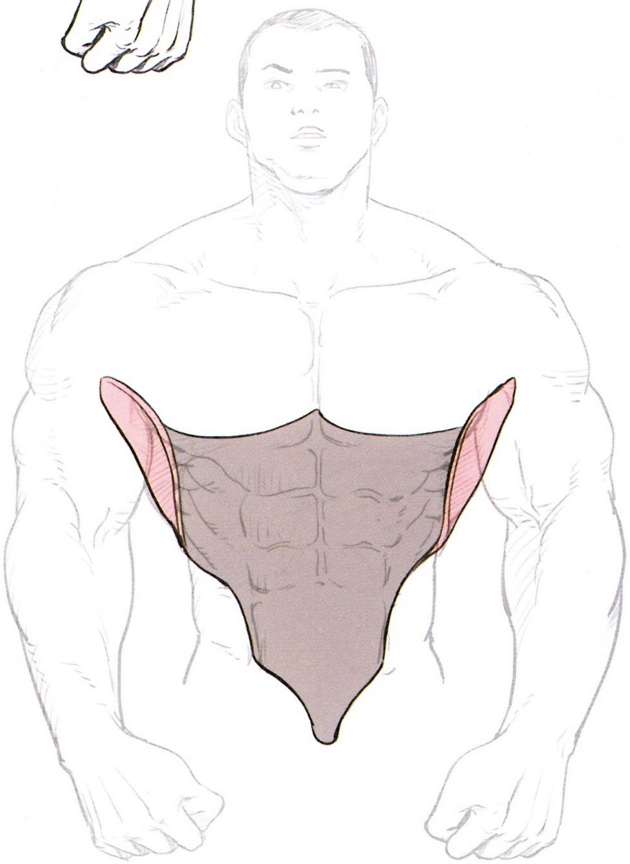


근육이 커서 정면에서도 보인답니다.

발달하면 할수록 상체를
역삼각형의 형태로 만들어줍니다.

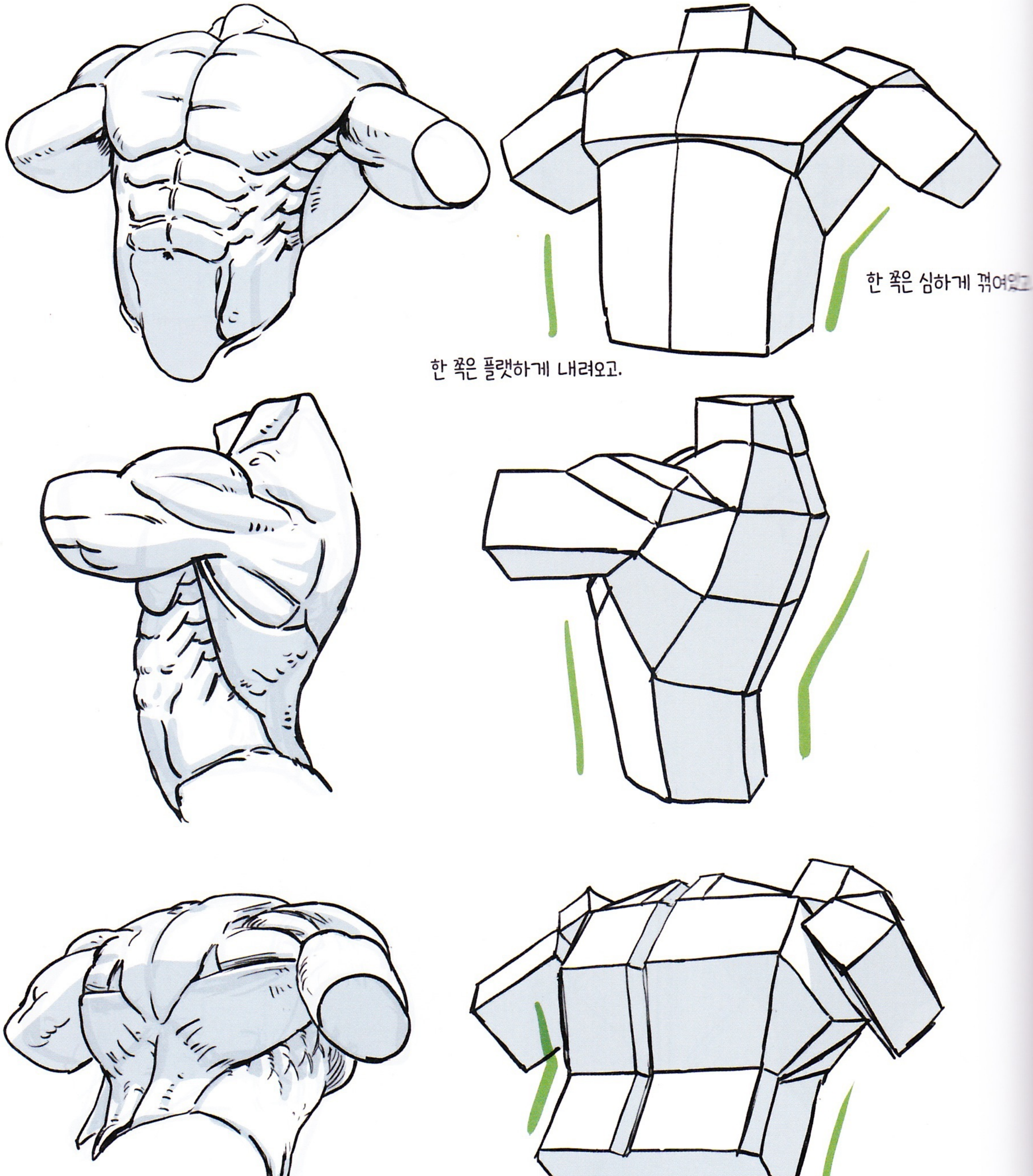
겨드랑이 쪽으로 와서
근육이 꼬여서 붙는 게
특징 중 하나입니다.

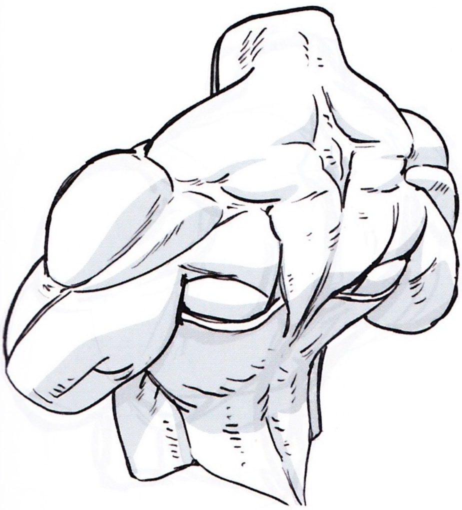


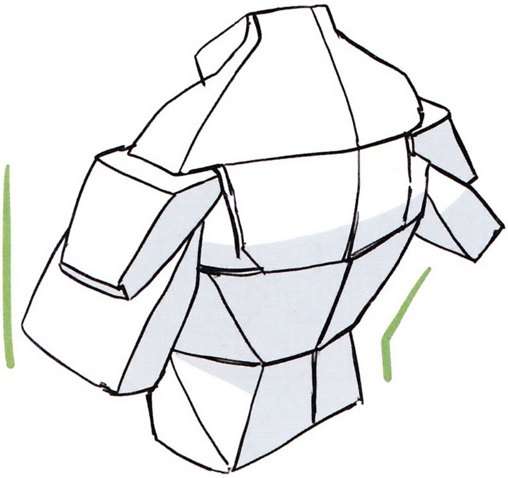


등에서 허리로 넘어가는 굴곡은 꼭 알아둬야 할
인체의 특징 중 하나입니다.

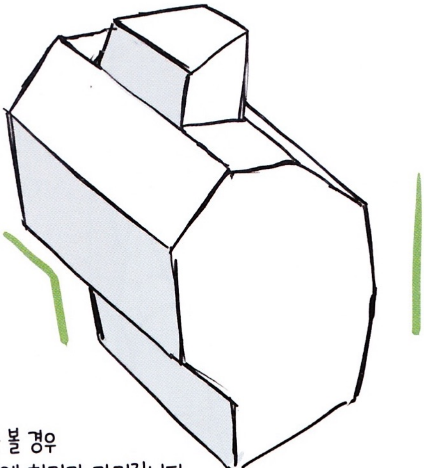
기본적으로 반측면에서 본 허리라인을 숙지한 뒤
여러 각도에서 본 형태들도 연습해봅시다.



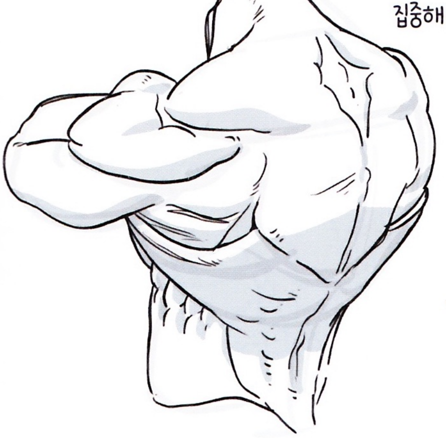


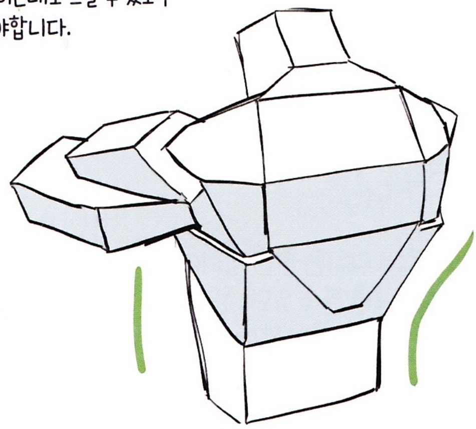




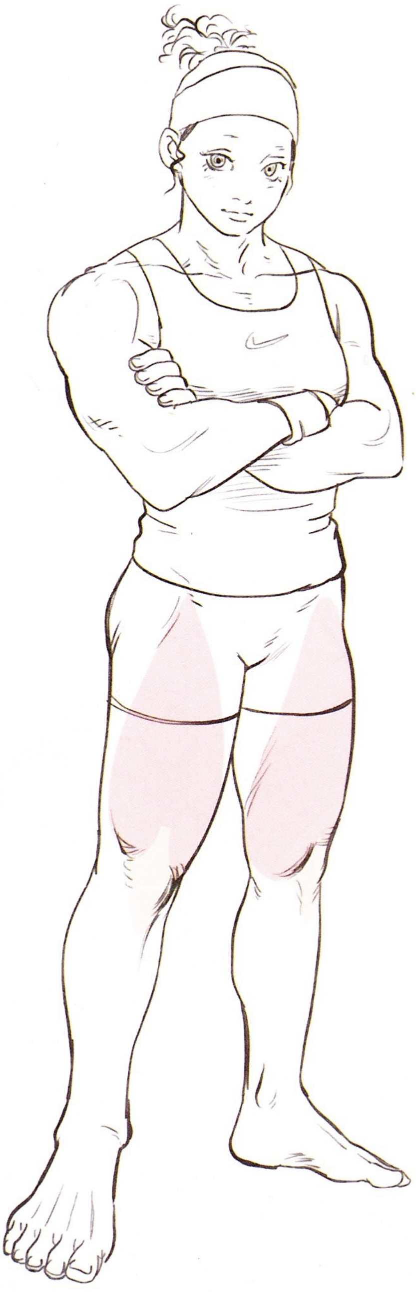


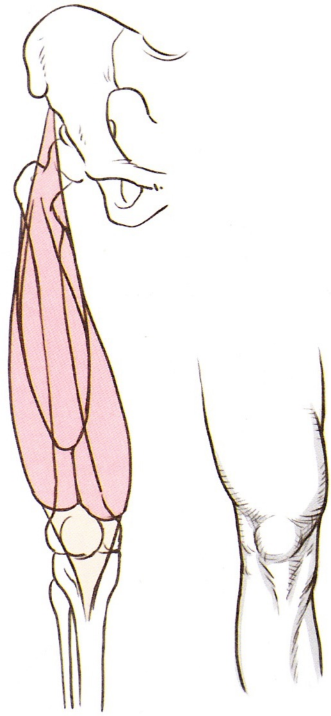
위에서 내려다 볼 경우
등의 볼륨감 때문에 허리가 가려집니다.
눈에 보이는대로 그릴 수 있도록
집중해야합니다.



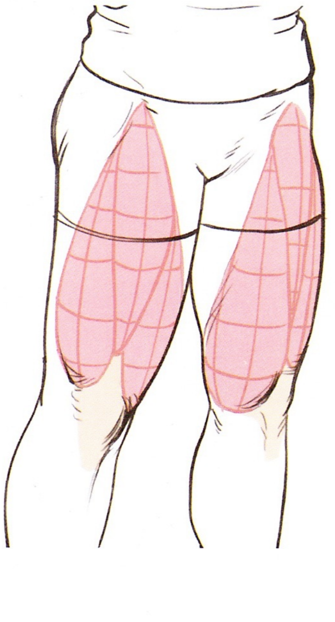


넙다리네갈래근(대퇴사두근)





무릎을 중심으로 생기는 굴곡을
잘 관찰해주세요.



허벅지 앞면 대부분에 위치한 큰 근육입니다.
주로 일어설 때, 즉 다리를 펼 수 있도록 힘을 주는 근육입니다.
스쿼트 운동을 할 때 가장 자극이 많이 되는 부분이죠.
겉으로는 넙다리곧은근(대퇴직근), 바깥넓은근(외측광근),
안쪽넓은근(내측광근), 바깥넓은근(외측광근)이 드러나고
안쪽으로는 중간넓은근(중간광근)이 숨어있습니다.


하,
하하...재, 밌네...
쉽게 알려주니까
머릿속에 쏙쏙 들어오고 좋네...
창작에 자신 있는 게 아닌데
사람을 잘 표현하고 싶다면
해부학에 대해
공부하는 게 당연해!
이 정도는 수박 겉핥기 수준이지!
이, 인체해부학..
꼭 해야만 사람을 자유롭게
그릴 수 있나...
물론이지~!
하지만 걱정하지 않아도 돼~.
이 책에서는 기본적인
근육 형태만 알아도 도형화를 통해 쉽게
캐릭터를 그릴 수 있도록
도와줄거야~!
다양하고 많은 예시를 보여줄게.
구조적으로 이해하는데
많은 도움이 될거야.

Part
03

다양한 체형의 캐릭터





이제부터 본격적으로 다양한 체형에 대해
그려보고 분석해보도록 하겠습니다.





가장 쉽게 접근할 수 있는
역삼각형의 근육질 캐릭터입니다.



앞에서 배운 근육들만 색칠을 해봤습니다.
직접 근육 명칭을 적어보시겠어요?
이름을 외우면 형태와 위치도 자연스럽게
외워진답니다.

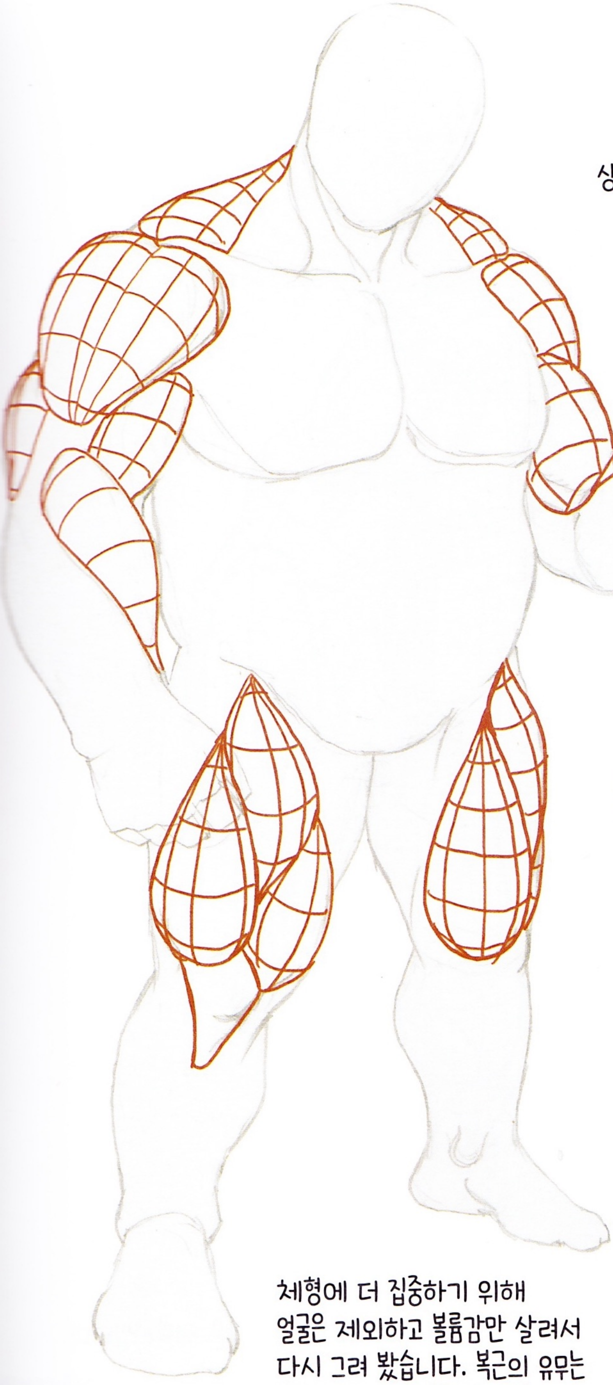


근육에 볼륨감을 더해주기 위해
그리드를 표시해주는 것 또한 도움이 된답니다.

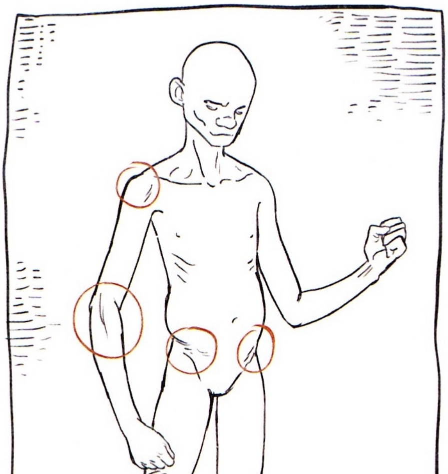


경찰이나 조직폭력배 같이 현실상에서
싸움을 잘할 것 같은 체형입니다.
하체 근육부터 팔뚝의 볼륨감을 보면
어떤 적이 와도 물리칠 수 있을 것 같습니다.

근육을 다 그리기 보다 지방층이
상대적으로 얇은 부분을 중점적으로 표현합니다.



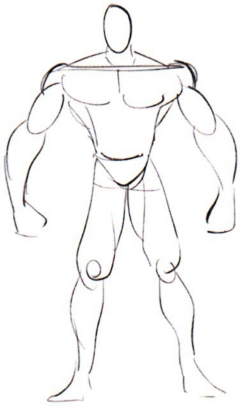
같은 포즈 다른 시점



빨간 동그라미 친 부분은 뼈가 드러나는 부위입니다.

마른 사람이나 뚱뚱한 사람 모두에게
특징적으로 잘 나타나는 부분이에요.

체형에 더 집중하기 위해
얼굴은 제외하고 볼륨감만 살려서
다시 그려 봤습니다. 복근의 유무는
식단 조절의 영향을 받는 부분이기
때문에 캐릭터 특성을 만들어주는데
도움이 됩니다.

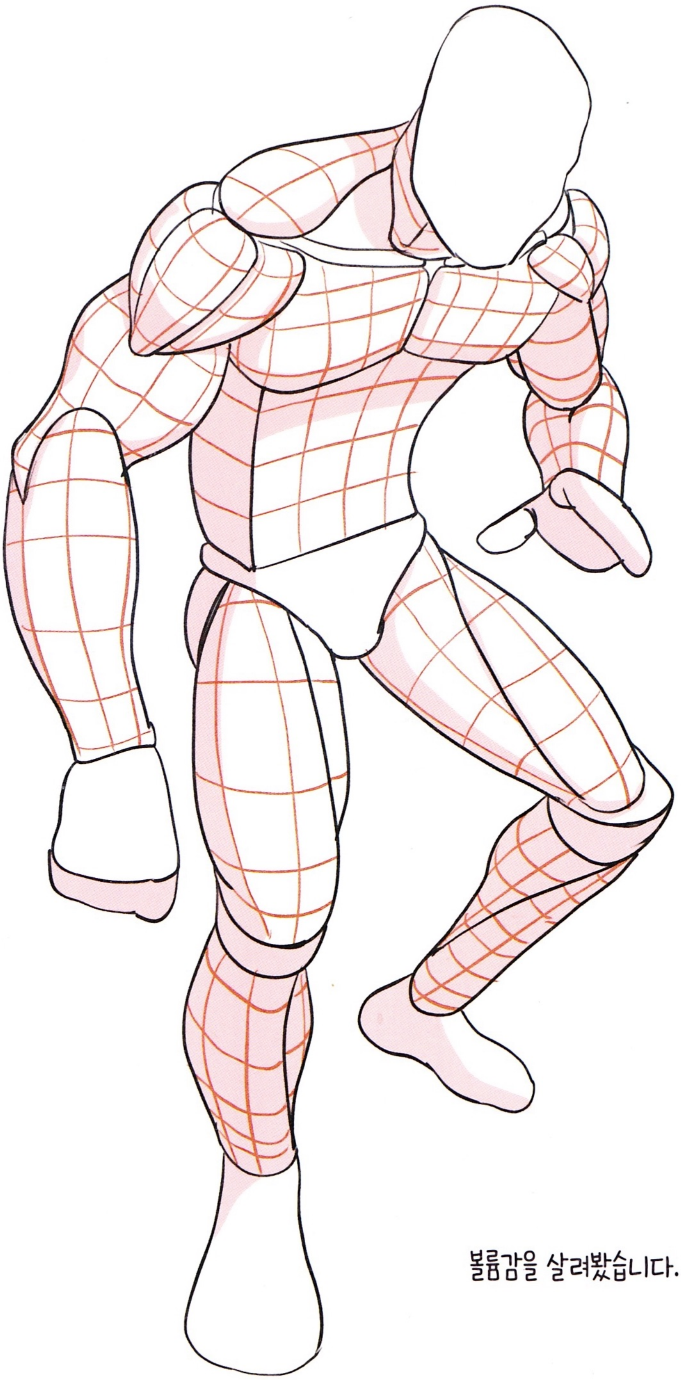




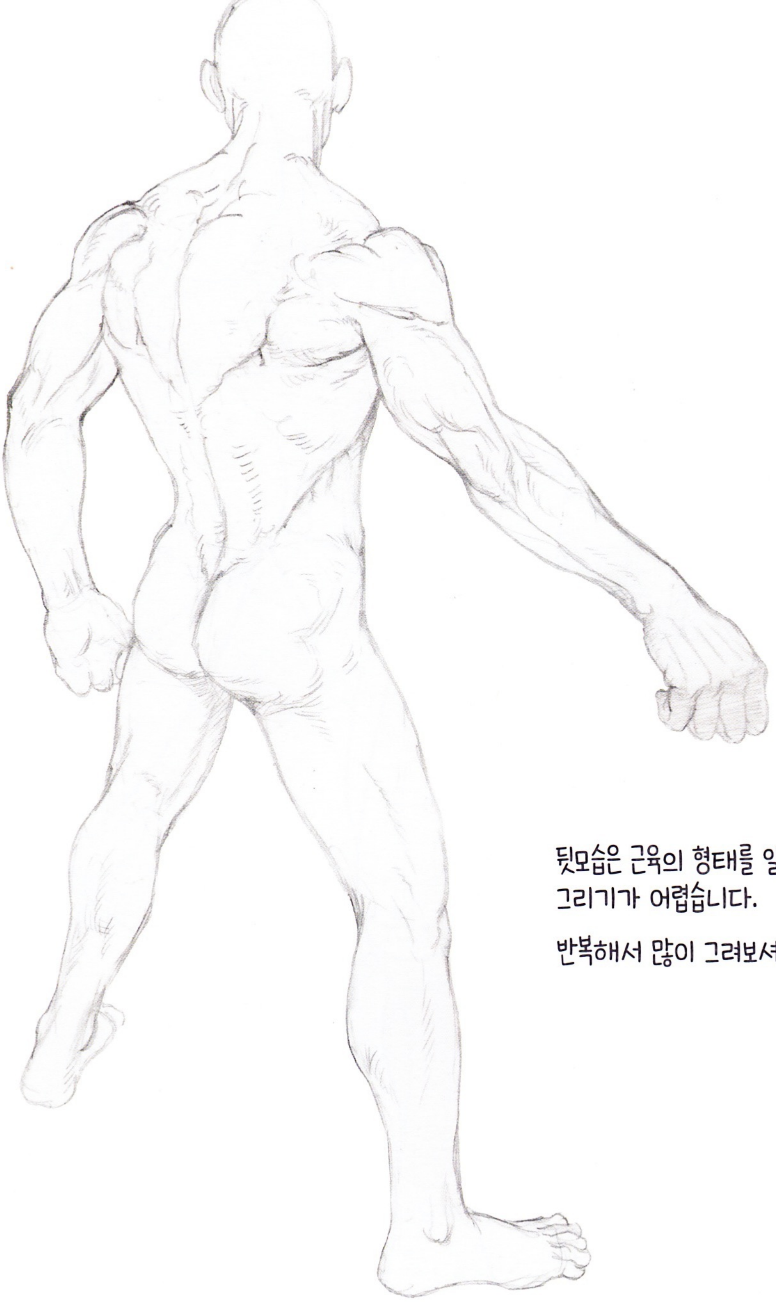
이번에도 싸움을 엄청 잘할 것 같은 캐릭터입니다.

팔이 특히 길쭉하고 탄탄해서 재빠르면서 파워풀해보입니다.
다리의 근육들도 결이 선명하게 갈라져 있는 것을
보면 탄력 또한 있어 보입니다.

전형적인 잔인한 킬러의 이미지를 상상하며 그려봤습니다.

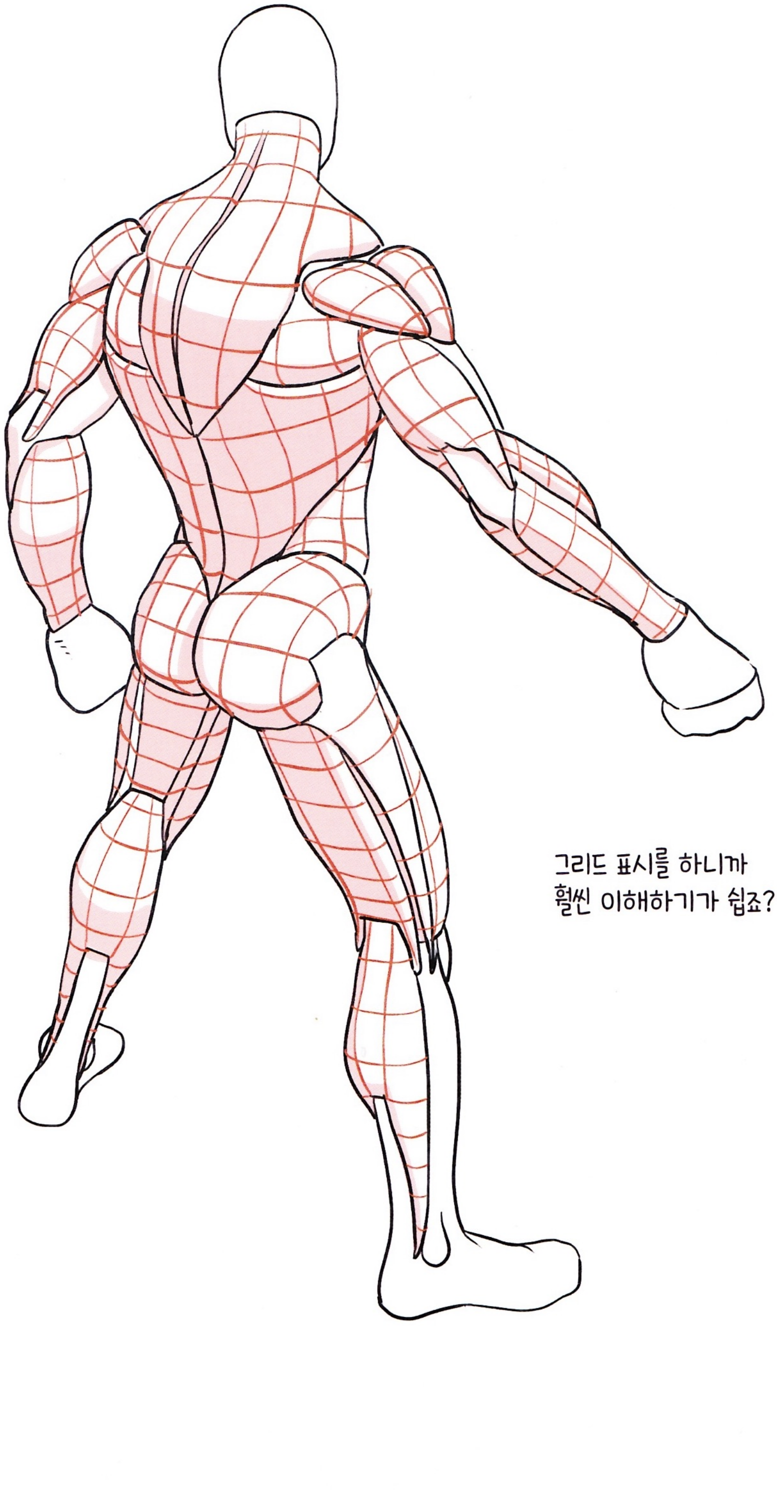


볼륨감을 살려봤습니다.

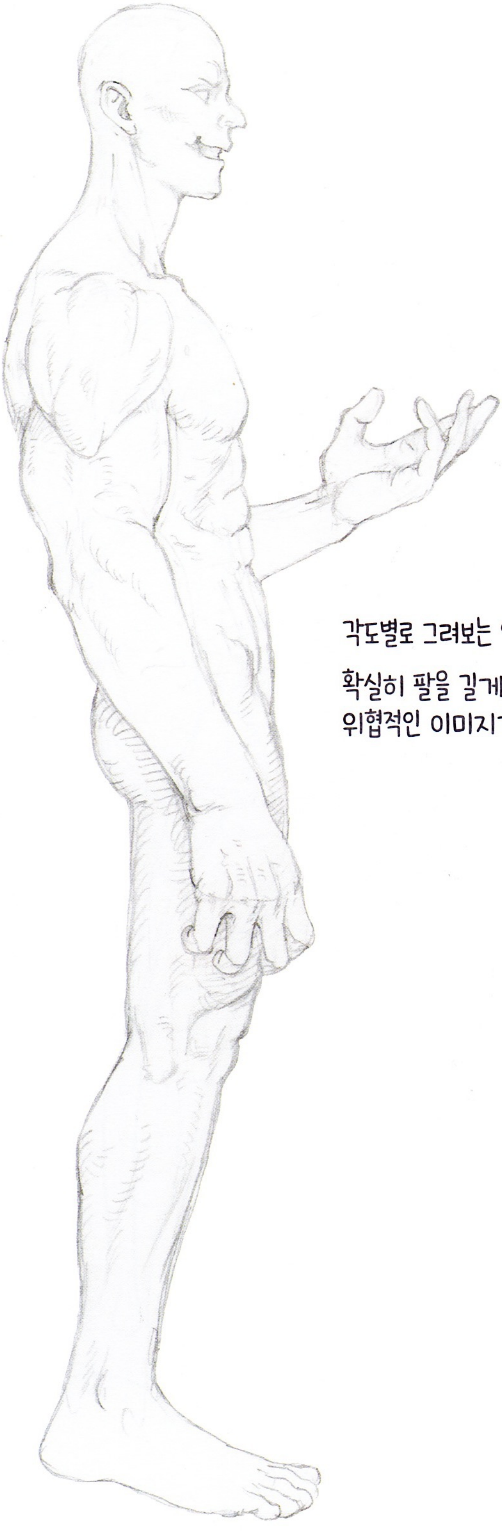


뒷모습은 근육의 형태를 알고 있어도
그리기가 어렵습니다.

반복해서 많이 그려보셔야 합니다.

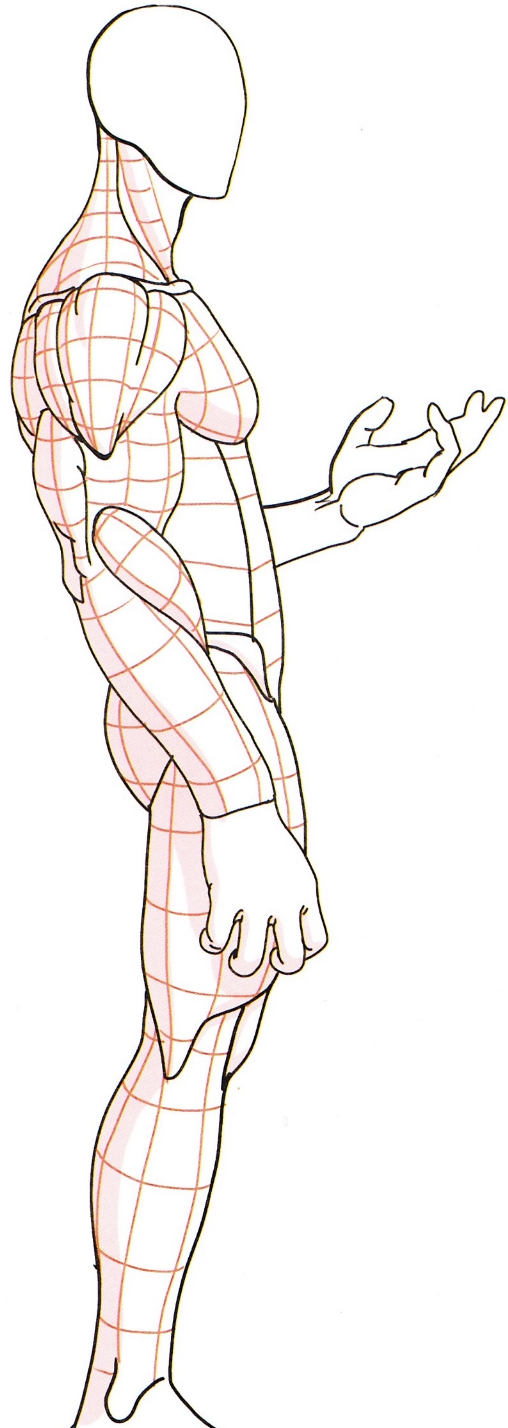


그리드 표시를 하니까
훨씬 이해하기가 쉽죠?



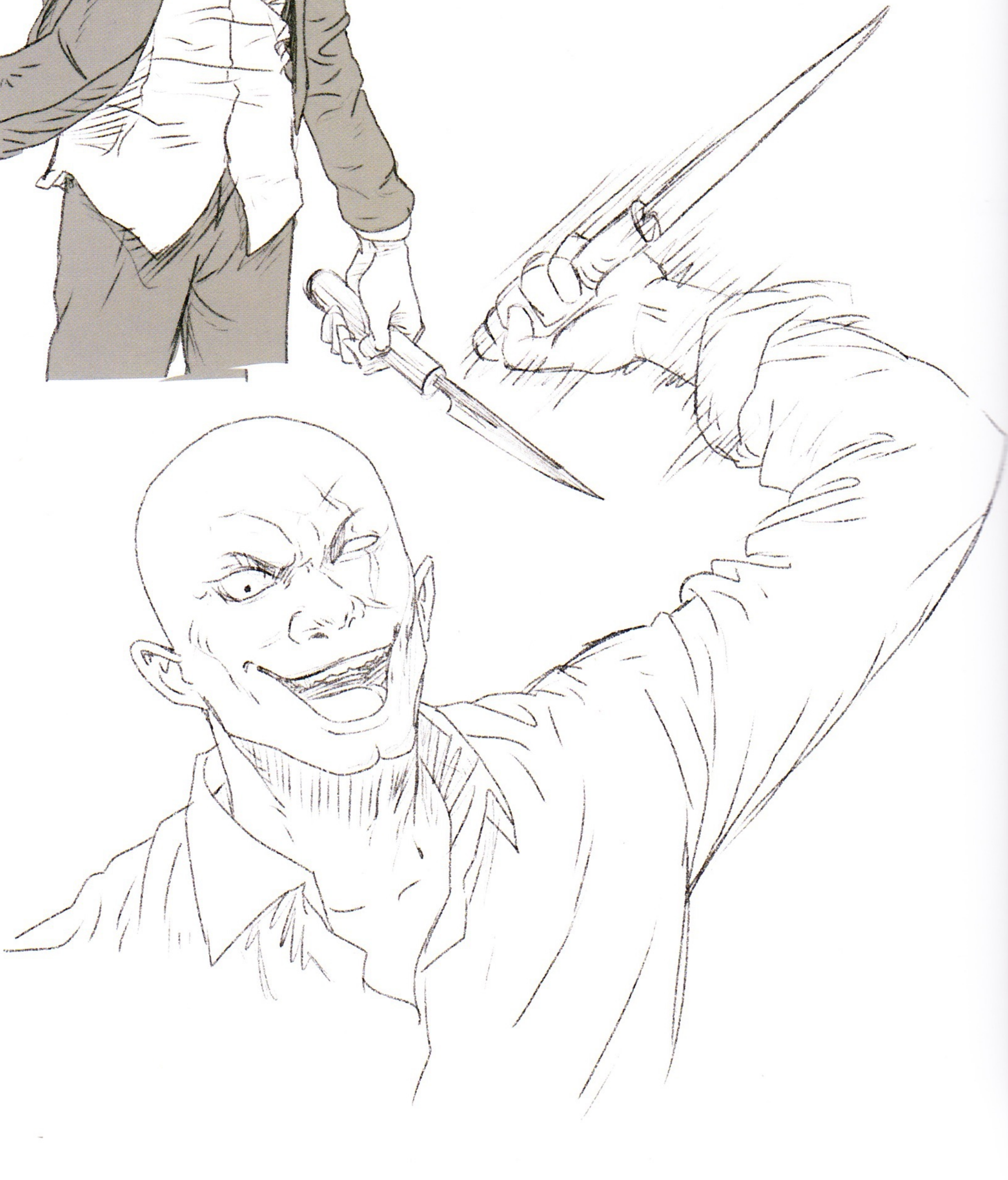
각도별로 그려보는 연습은 실력향상에 큰 도움이 됩니다.

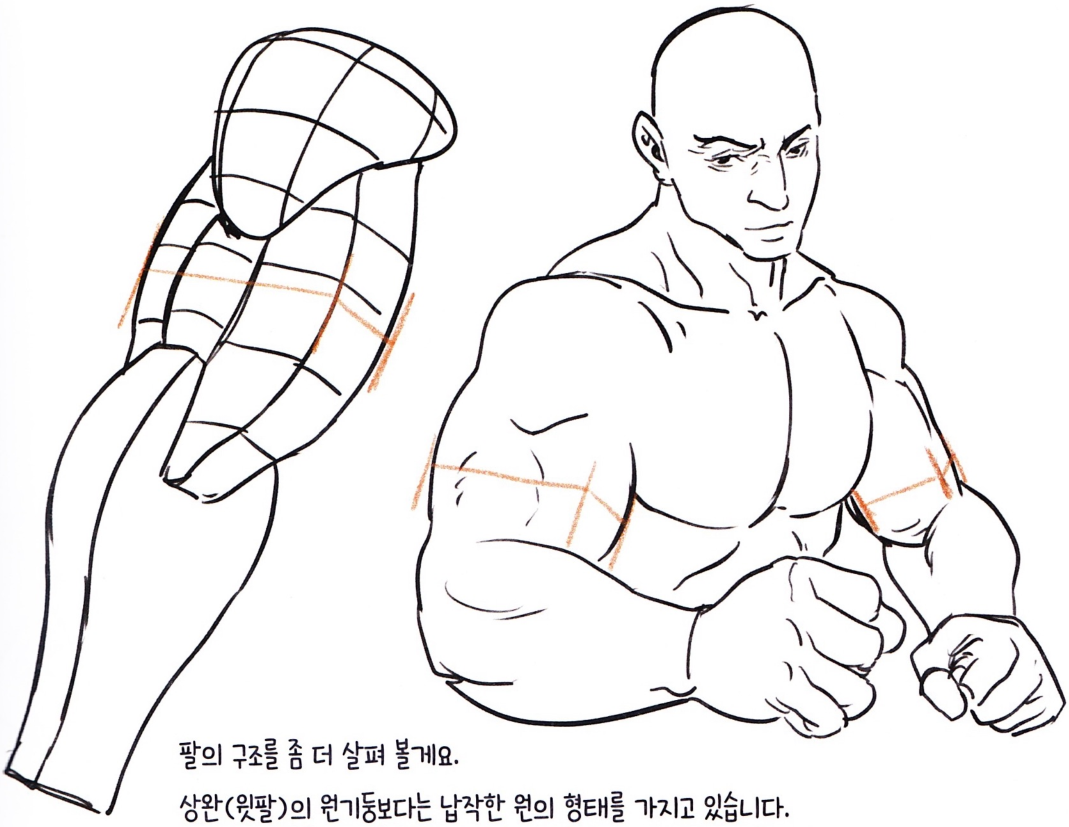
확실히 팔을 길게 그리다 보니
위협적인 이미지가 강합니다..





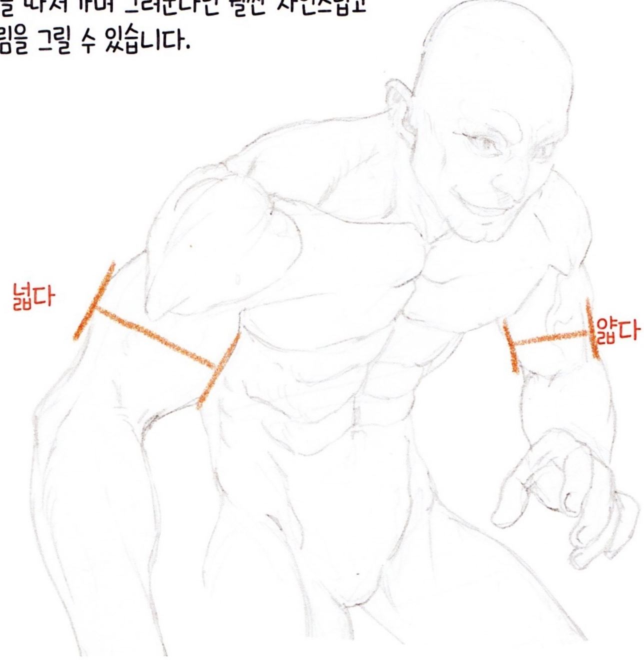
이 캐릭터를 그릴 때 초기에 생각했던
이미지를 그려봤습니다.





팔의 구조를 좀 더 살펴 볼게요.

상완(윗팔)의 원기둥보다는 납작한 원의 형태를 가지고 있습니다.
그래서 바깥쪽에서 볼 땐 두꺼워 보이고 정면으로 보면 얇게 보입니다.
이런 사소한 부분을 따져가며 그려준다면 훨씬 자연스럽고
입체감 있게 그림을 그릴 수 있습니다.



위와 비슷한 체형의 캐릭터입니다.
산적을 연상하면 설득력이 생기겠죠?

나무를 하고 사냥을 하며 어깨나 가슴 등근육.
험한 산을 오가며 하체가 발달하겠지만
보디빌더처럼 근육의 형태를 만들어가지 않았을테니
너무 멋있게 그리면 어색할 거예요.





근육을 표시했습니다.

민첩하게 싸우고 달리는 동세보다는
무거운 걸 잡기 위해 큰 준비 행동을 하는
동세 위주로 관찰하는 게 도움이 될 거예요.



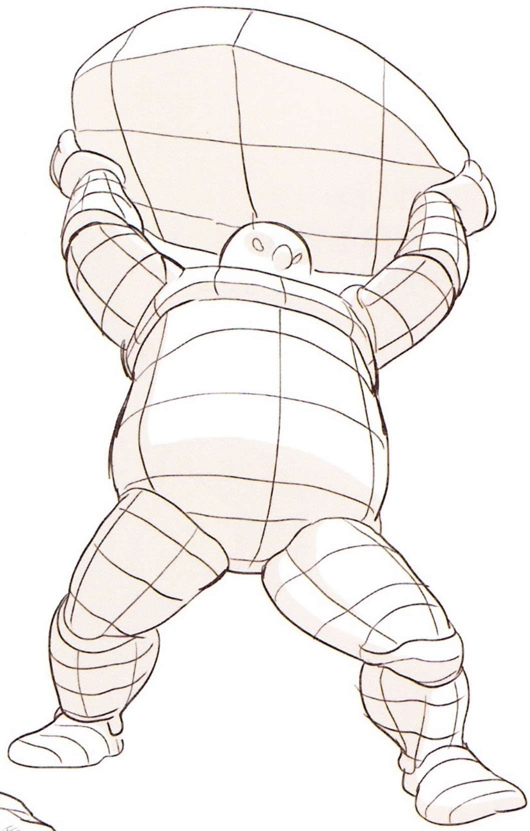
물건을 끌어 당기기 위해 등근육을 사용하니
광배근 대원근에 긴장감을 표현하고
전완(아랫팔) 전체와
손에 긴장감을 표현해 줍니다.





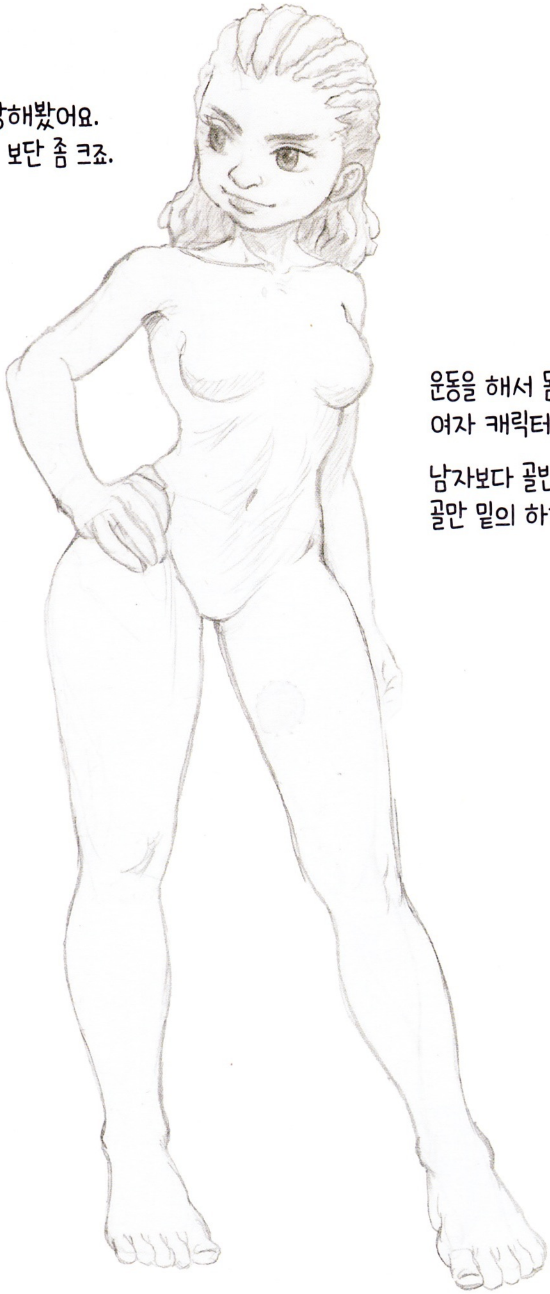
기울기가 어긋나지 않도록
그려줍니다.







눈의 크기를 좀 과장해봤어요.
실제 사람의 눈크기 보단 좀 크죠.

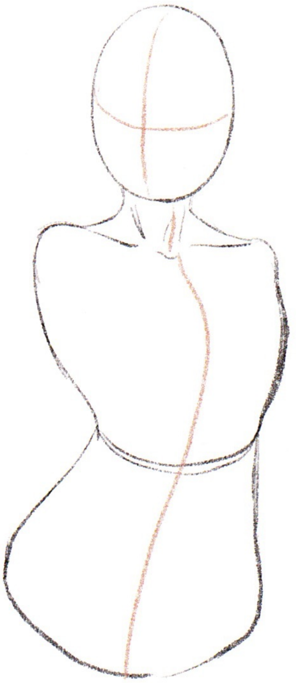


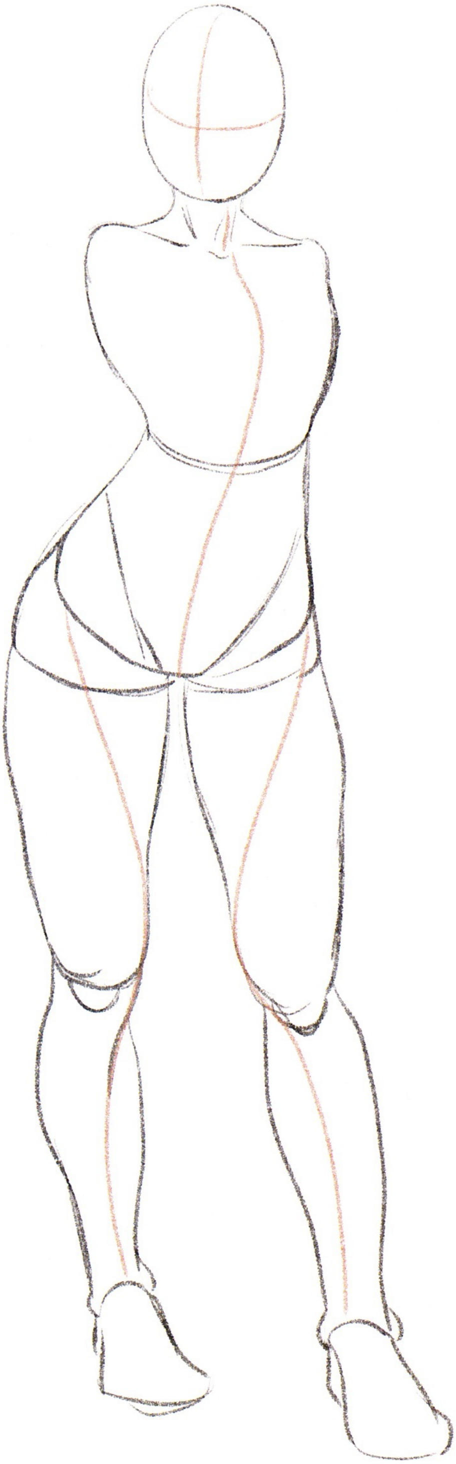
운동을 해서 몸매를 다진
여자 캐릭터를 그려 볼게요.

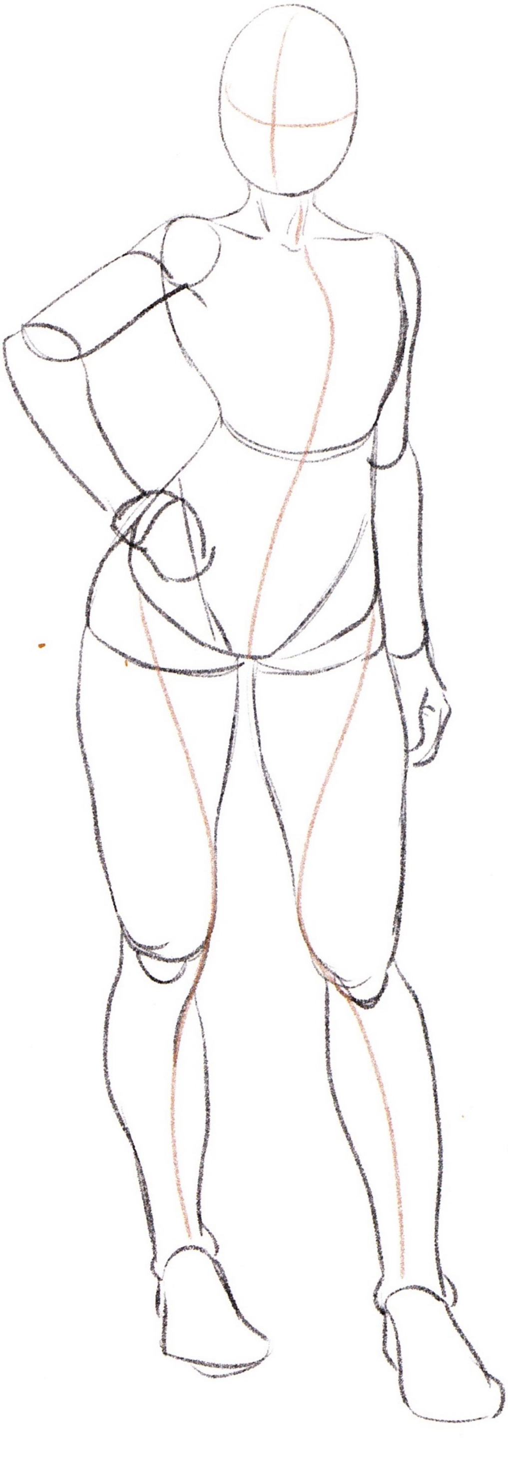
남자보다 골반이 크다 보니까
골만 밑의 하체 근육의 볼륨감을 더 살려주면 좋아요.



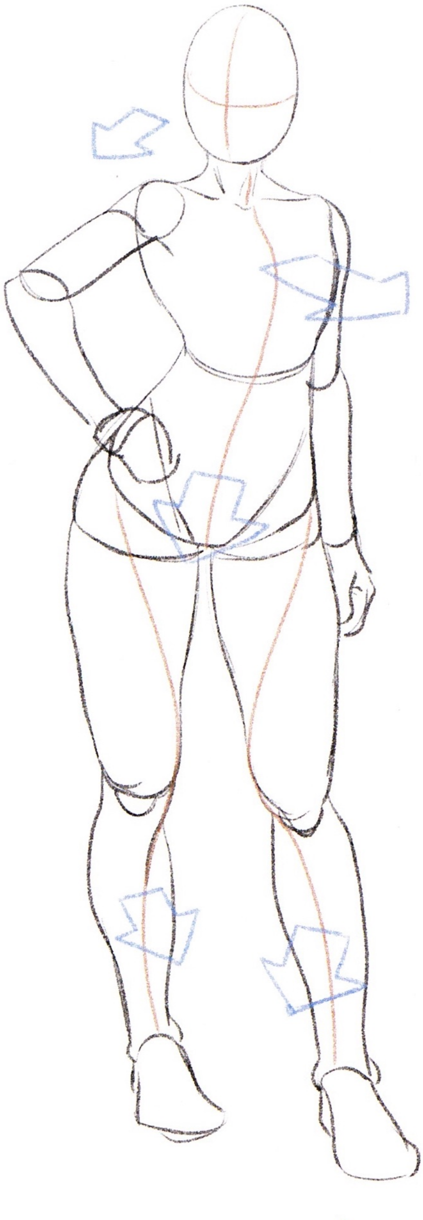
앞서 배운 근육들을
표현해 봅시다.







각 부위 마다 향하는 방향을
다르게 잡아주셔야 볼륨감이 살아납니다.

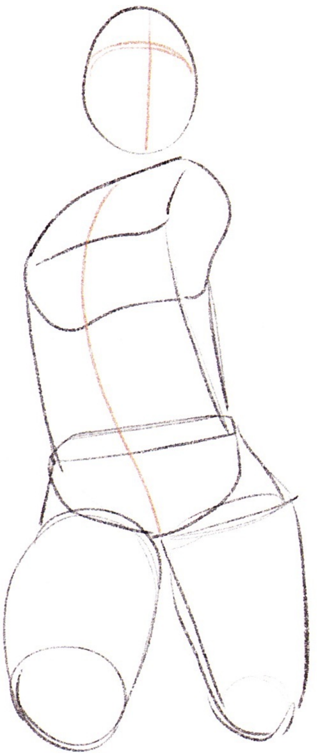


활 쏘면서 달리는 자세











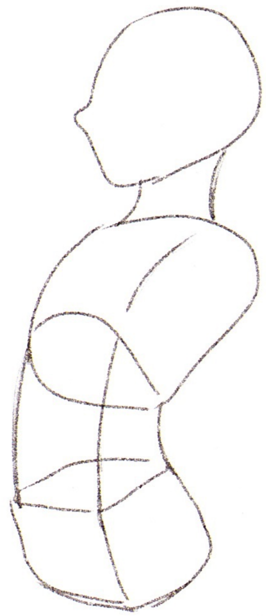


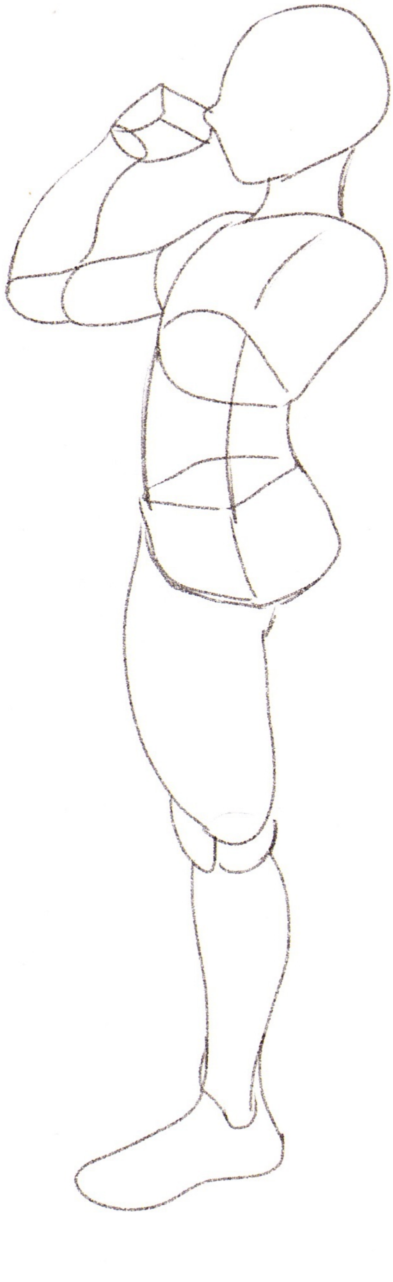
얼굴과 가슴 골반의 방향이 다르면
더 다채롭게 동세를 표현할 수 있습니다.

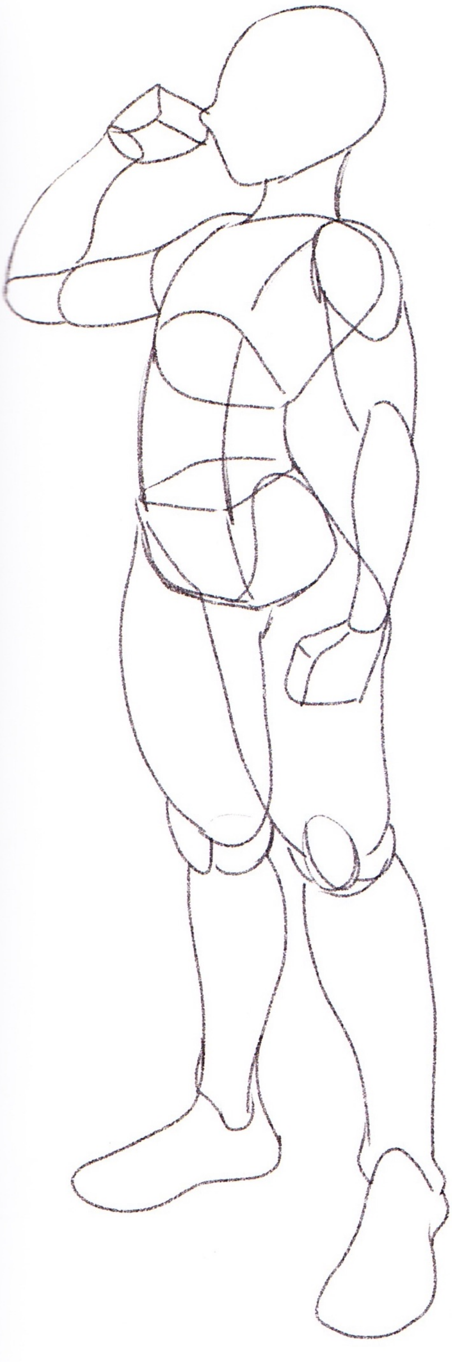


측면 포즈는 남자든 여자든
무조건 외워 두는 게 좋아요.





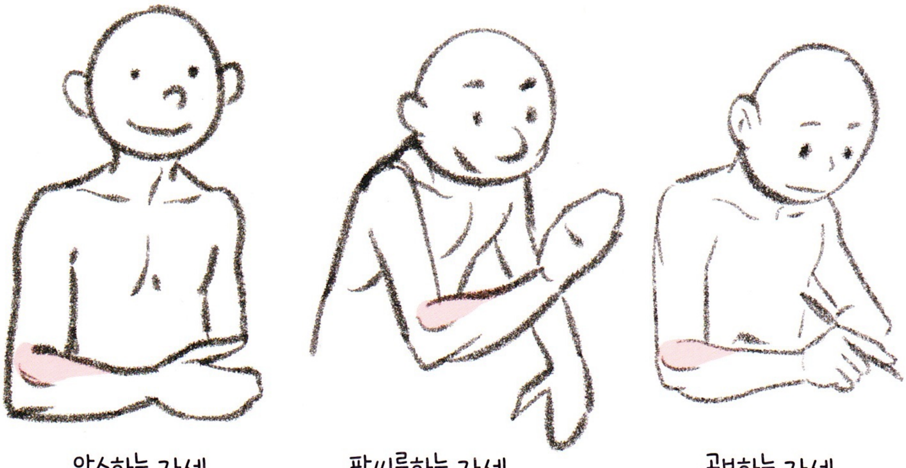








달리는 포즈도 외워야 합니다. 무조건 외워야 합니다!
달리는 자세를 외우면 팔씨름 하는 자세 물건을 건네는 자세 등
여러가지 자세를 응용해서 그릴 수도 있죠.

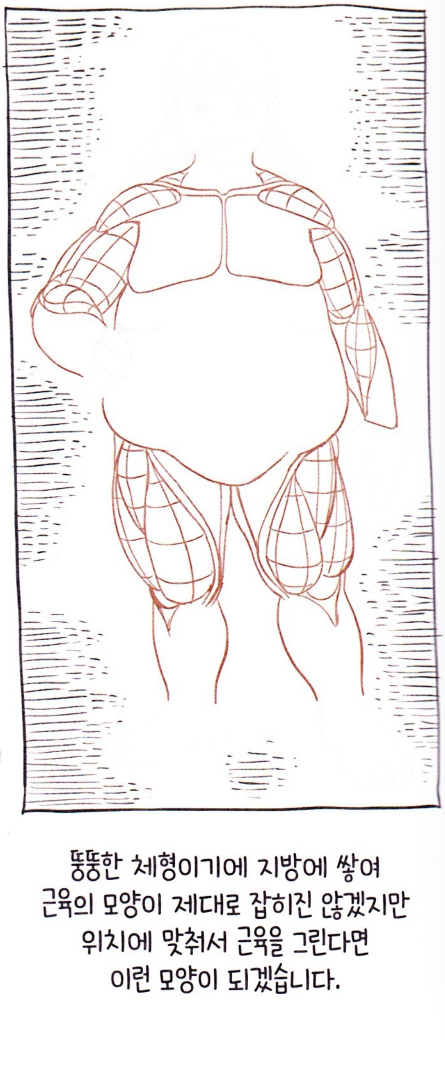


악수하는 자세 팔씨름하는 자세 공부하는 자세

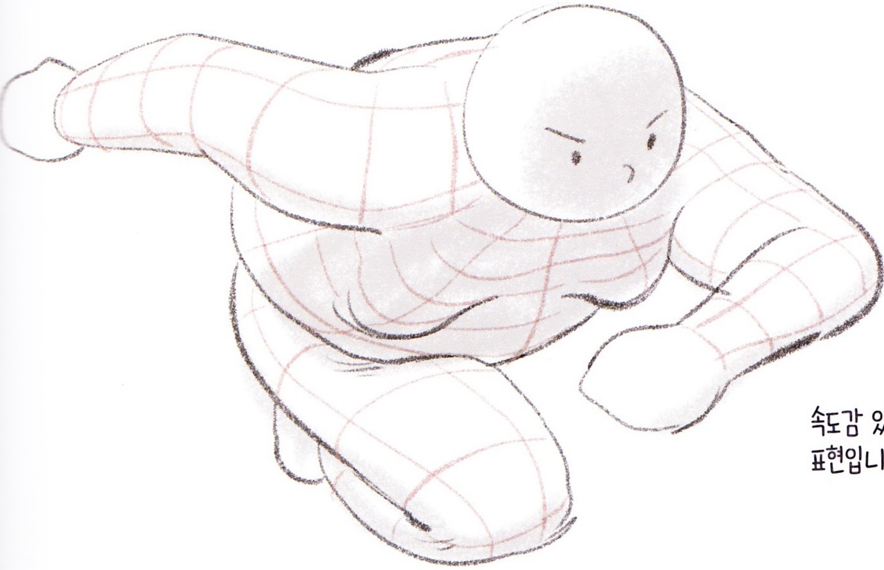




여자 캐릭터를 볼게요.
자세나 표정을 보면 자신감이 넘치지 않나요?
자기 삶의 만족도가 높은 여성 캐릭터군요.



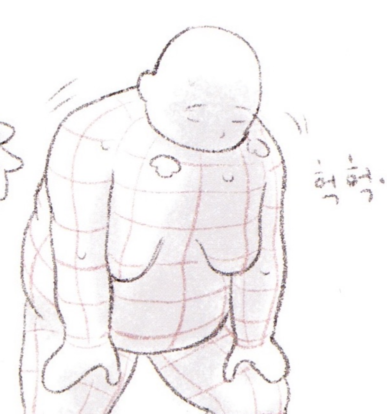
뚱뚱한 체형이기에 지방에 쌓여
근육의 모양이 제대로 잡히진 않겠지만
위치에 맞춰서 근육을 그린다면
이런 모양이 되겠습니다.



속도감 있게 뛸 때의
표현입니다.

중량이 느껴지게 뛰는 표현입니다.







이번엔 남자 캐릭터입니다.

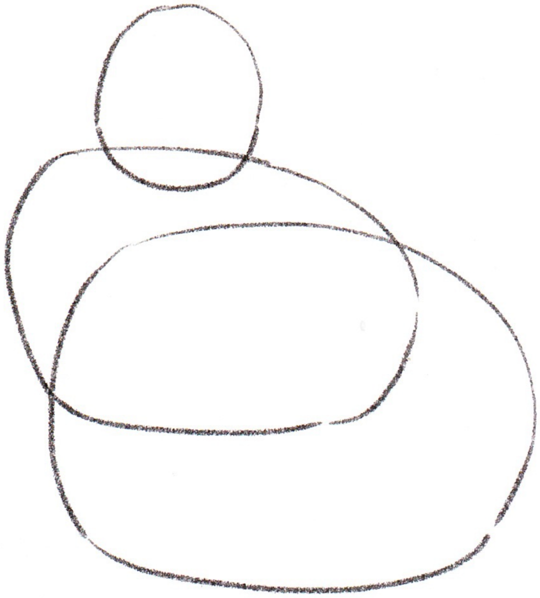
큰 드럼통이라고 생각하고 입체감 있게 표현해주면
이해하기가 쉬울 거예요.





마른 사람이
살 쪘을 때를
상상해보세요.





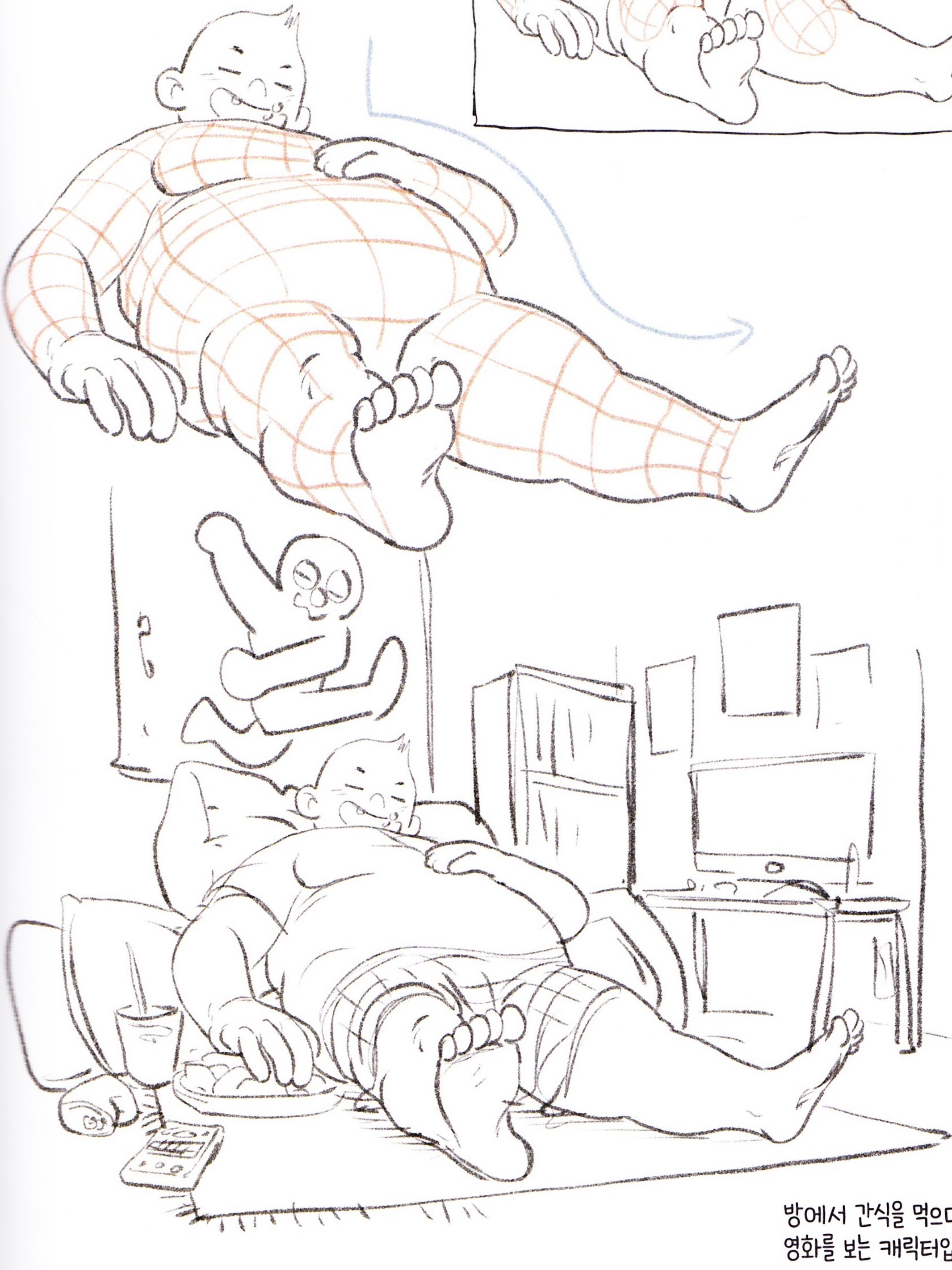
동세 응용을 해볼게요.

먼저 어떤 자세를 그리고 싶은지 머릿속에
확실히 이미지를 잡아주세요.

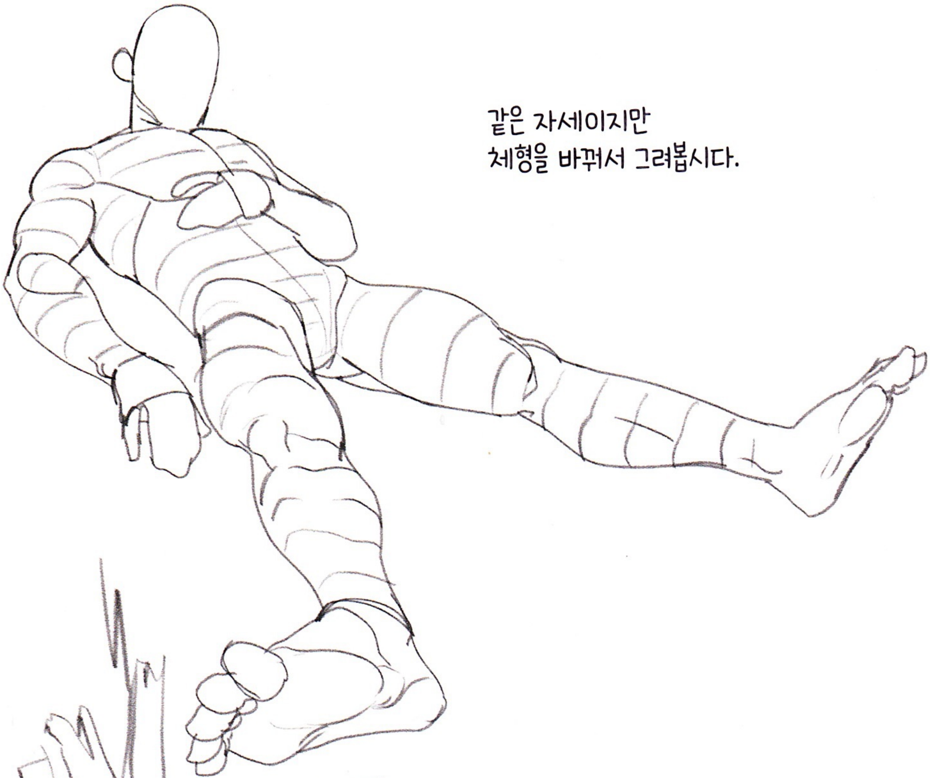
저는 편하게 기대어 누워있는 자세를 그리려 합니다.







방에서 간식을 먹으며
영화를 보는 캐릭터입니다.



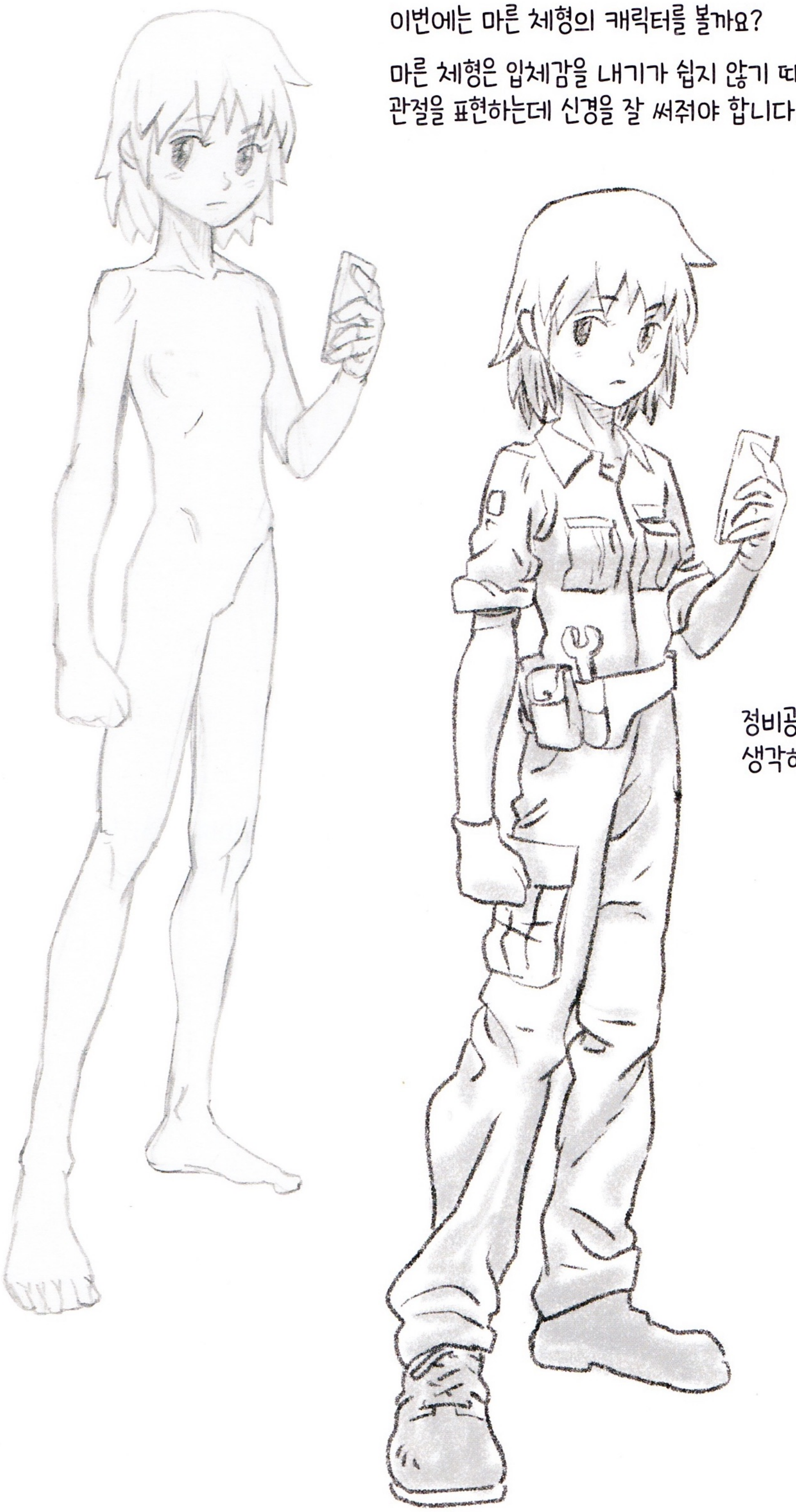
같은 자세이지만
체형을 바꿔서 그려봅시다.



쓰러져있는
좀비 캐릭터입니다.

이번에는 마른 체형의 캐릭터를 볼까요?

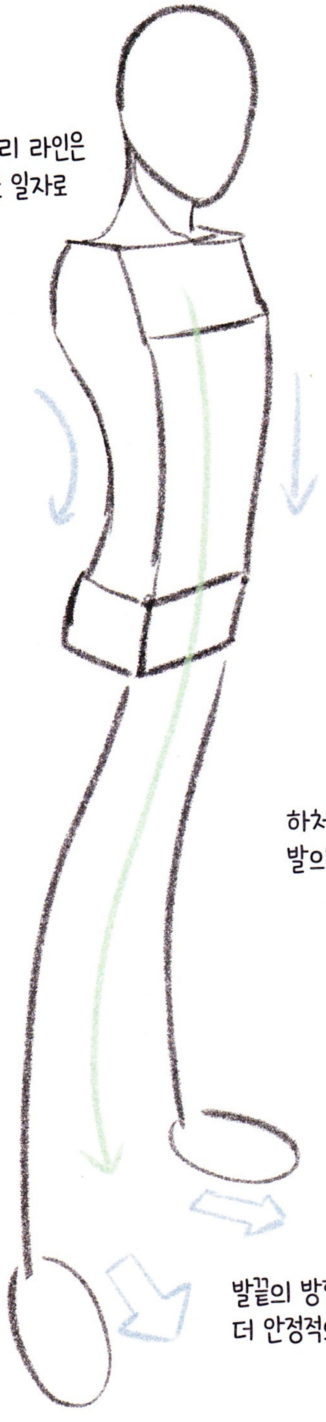
마른 체형은 입체감을 내기가 쉽지 않기 때문에
관절을 표현하는데 신경을 잘 써줘야 합니다.



정비공의 이미지를
생각하며 그렸습니다.

상체 라인의 흐름을
연습해야해요.

반측면일 때 왼쪽 허리 라인은
들어가 있고 반댓쪽은 일자로
내려옵니다.



하체의 흐름은 쭈욱 휘어지게 하면서
발의 위치를 잘 잡아주셔야 해요.

발끝의 방향은 바깥쪽으로 향하게 해주면
더 안정적으로 보입니다

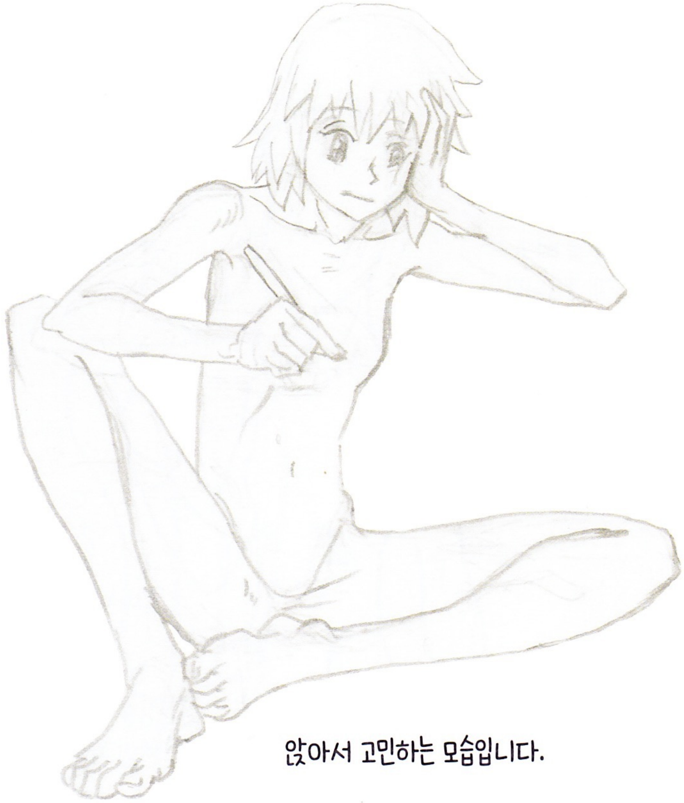
마른 체형이기 때문에
삼각근보다는 어깨에 뼈가
돌출되게 그리는 게 좋습니다.



갈비뼈가 드러납니다.

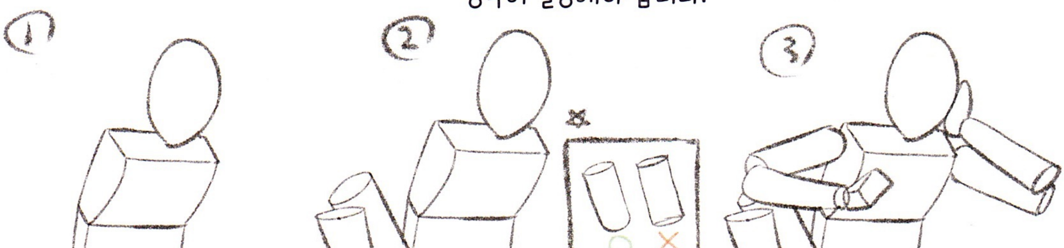
상전장골극이라고 하는
골반뼈의 일부를 잘 표시해주세요.

외측 내측광근과 무릎뼈를
잘 표시해주세요.



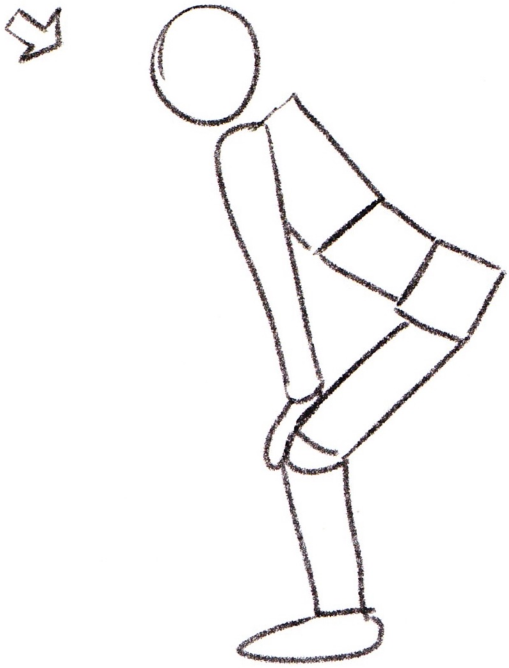
앉아서 고민하는 모습입니다.

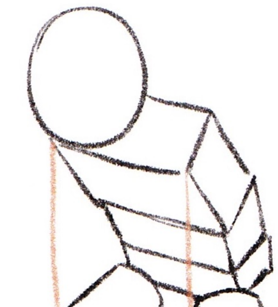
팔 다리를 그릴 때 원기둥의 방향을
정확히 설정해야 합니다.



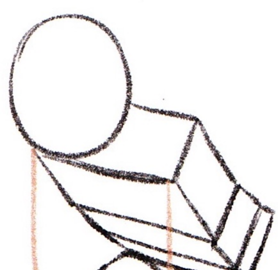
가슴과 골반의 각도를
다르게 잡아줍니다.



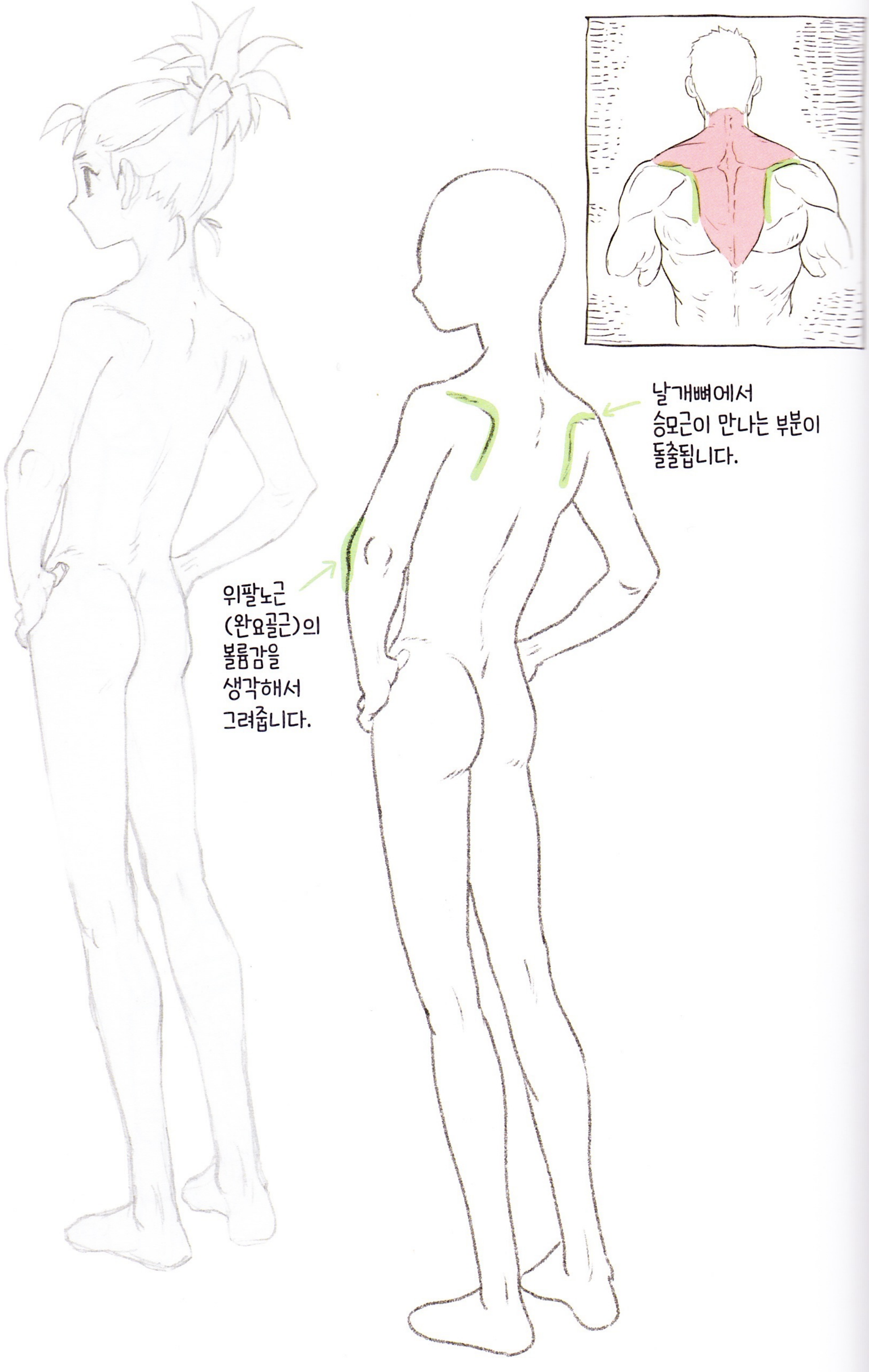


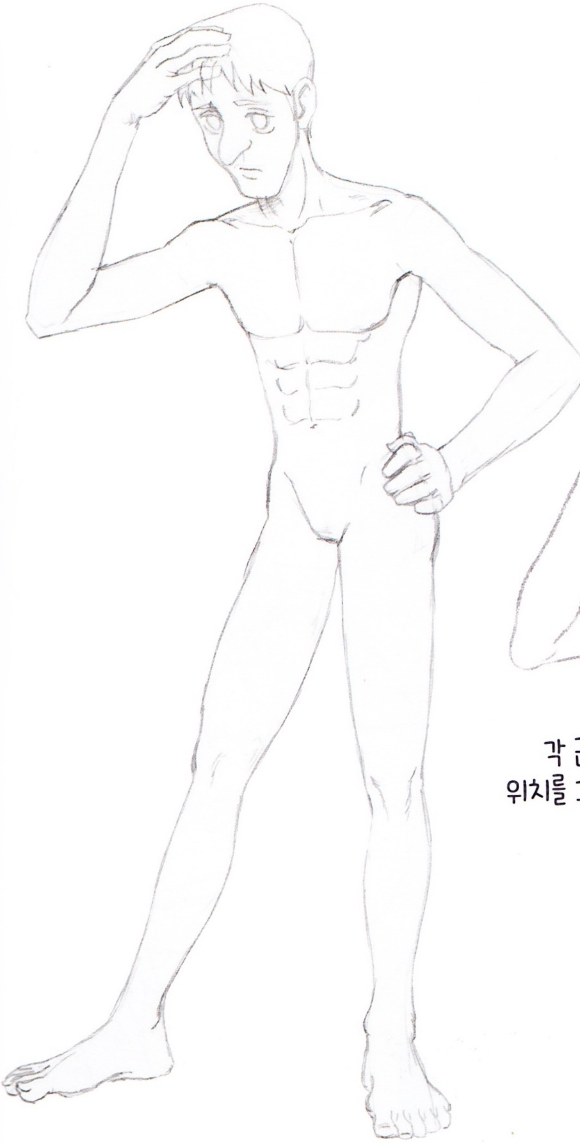


어깨의 위치가 발 보다
뒤에 있으면 뒤로 넘어지게 됩니다.



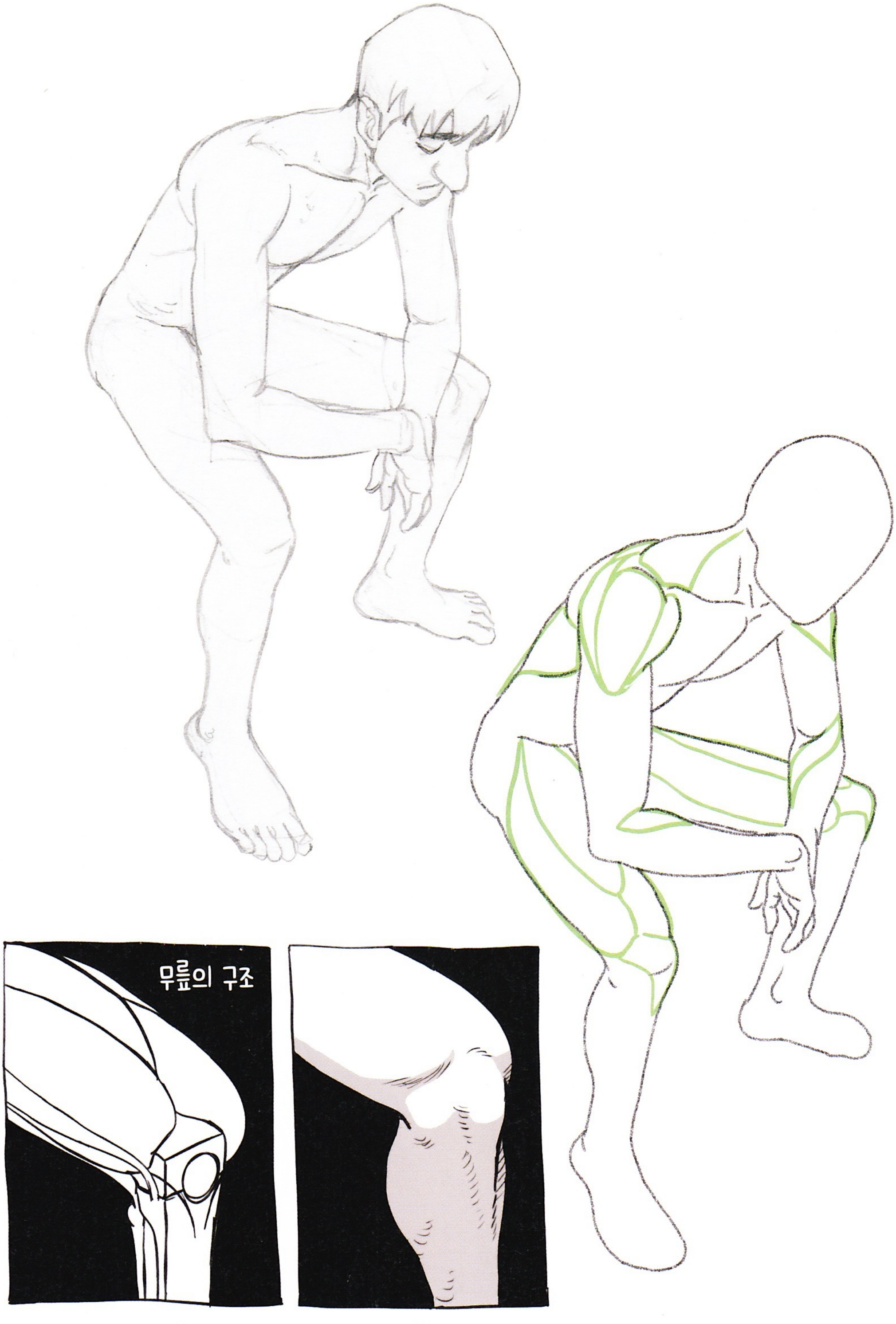
좀 더 앞에 있어야
무게중심이 자연스럽게 맞습니다.


날개뼈에서
승모근이 만나는 부분이
돌출됩니다.
위팔노근
(완요골근)의
볼륨감을
생각해서
그려줍니다.



각 근육들의
위치를 그려봅시다.



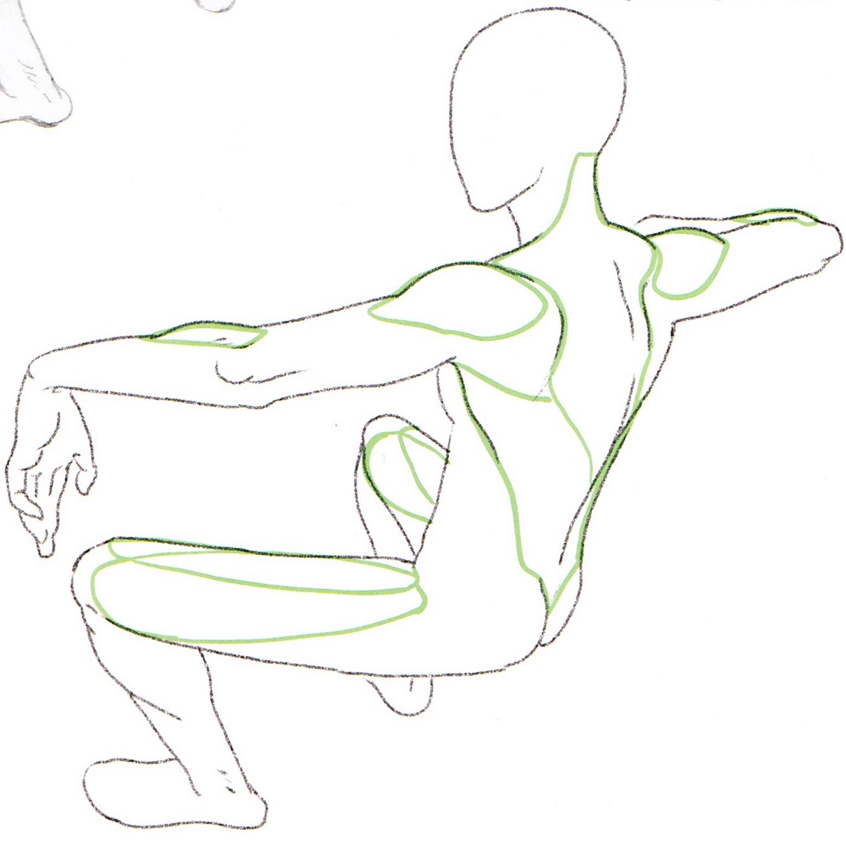


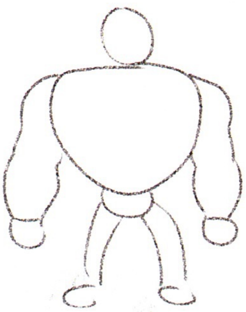
위에서 본 다리의 표현이 어렵기 때문에
무릎을 중심으로 그림자가 생기는 지점을 파악해 놓으면 좋습니다.

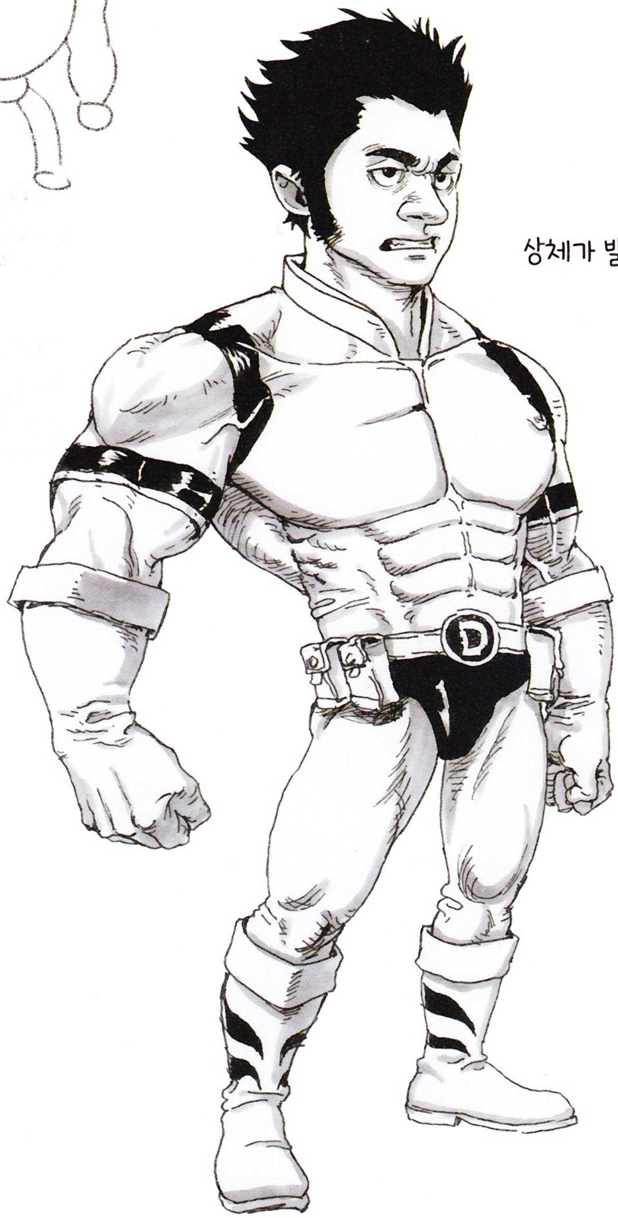




팔을 들면 광배근이 늘어나면서
겨드랑이의 그림자가 생깁니다.







상체가 발달된 영웅 캐릭터입니다.

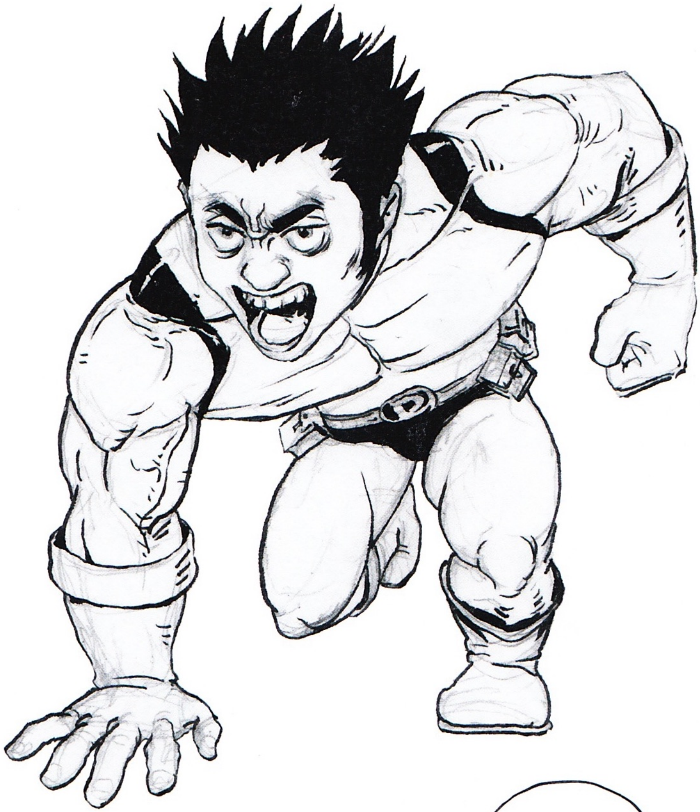


체형을 그리는 연습을 할 때 의도적으로 얼굴을 그리지 않는 것도 좋습니다.

얼굴을 그려버리면 그림을 볼 때 아무래도 몸보다 얼굴에 집중되기 때문에
몸에 신경을 많이 못 쓸 수 있기 때문이에요.

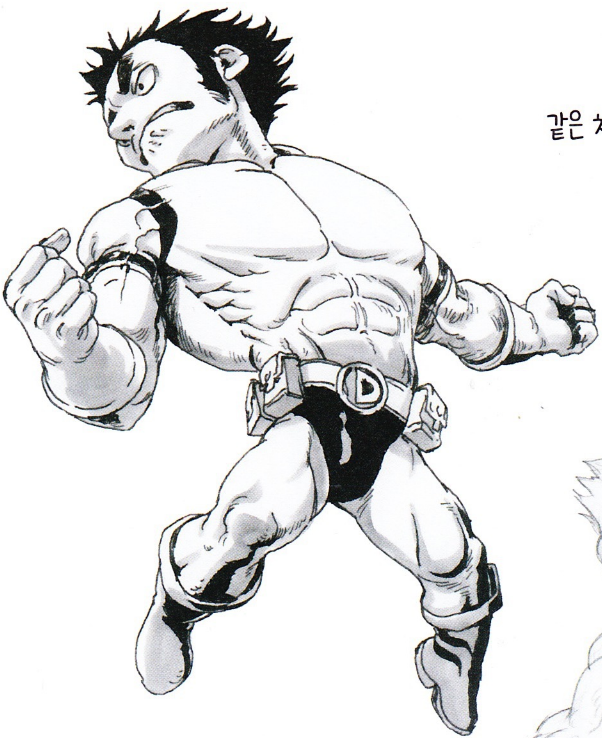
측면







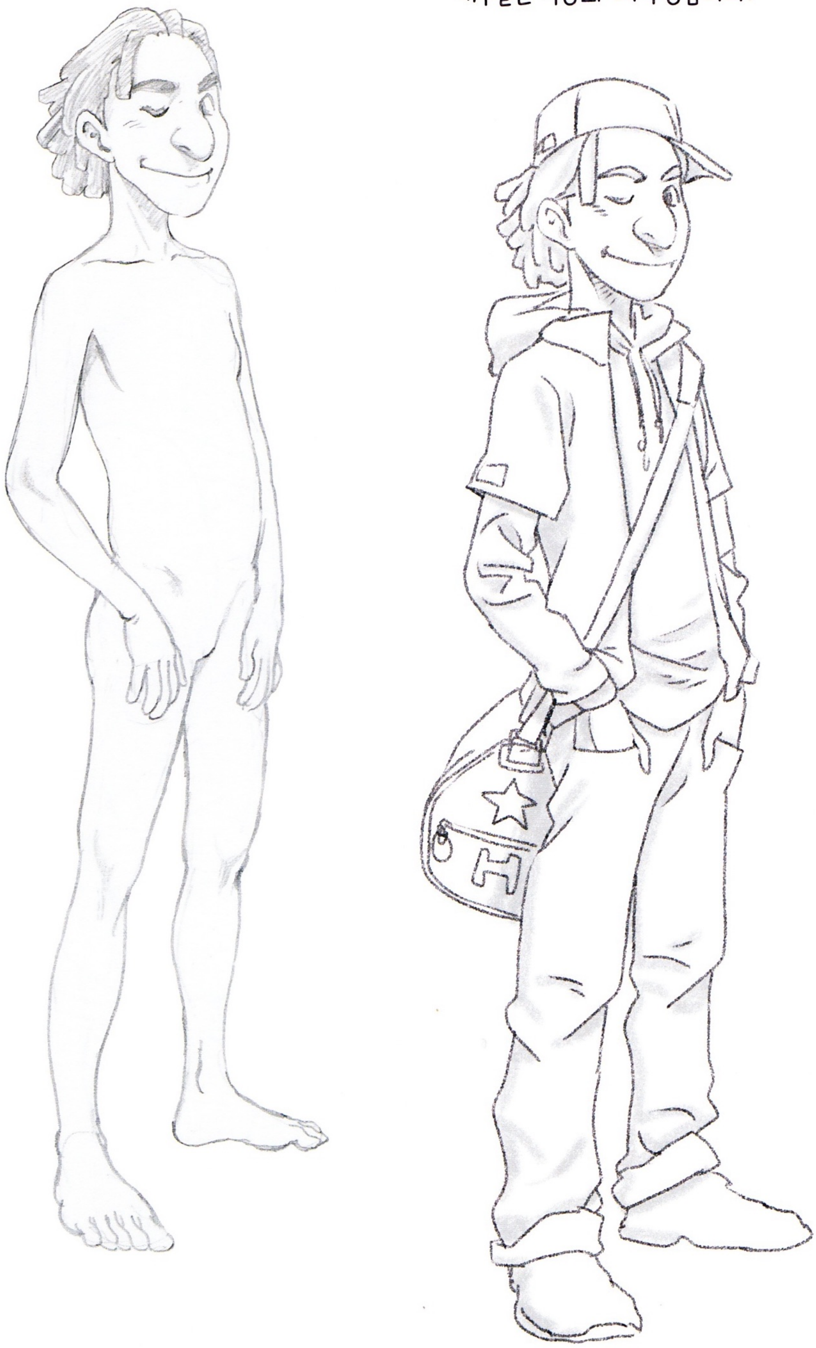
다양한 포즈들입니다.
같은 체형을 여러 각도로 그려보는 게 중요하죠.







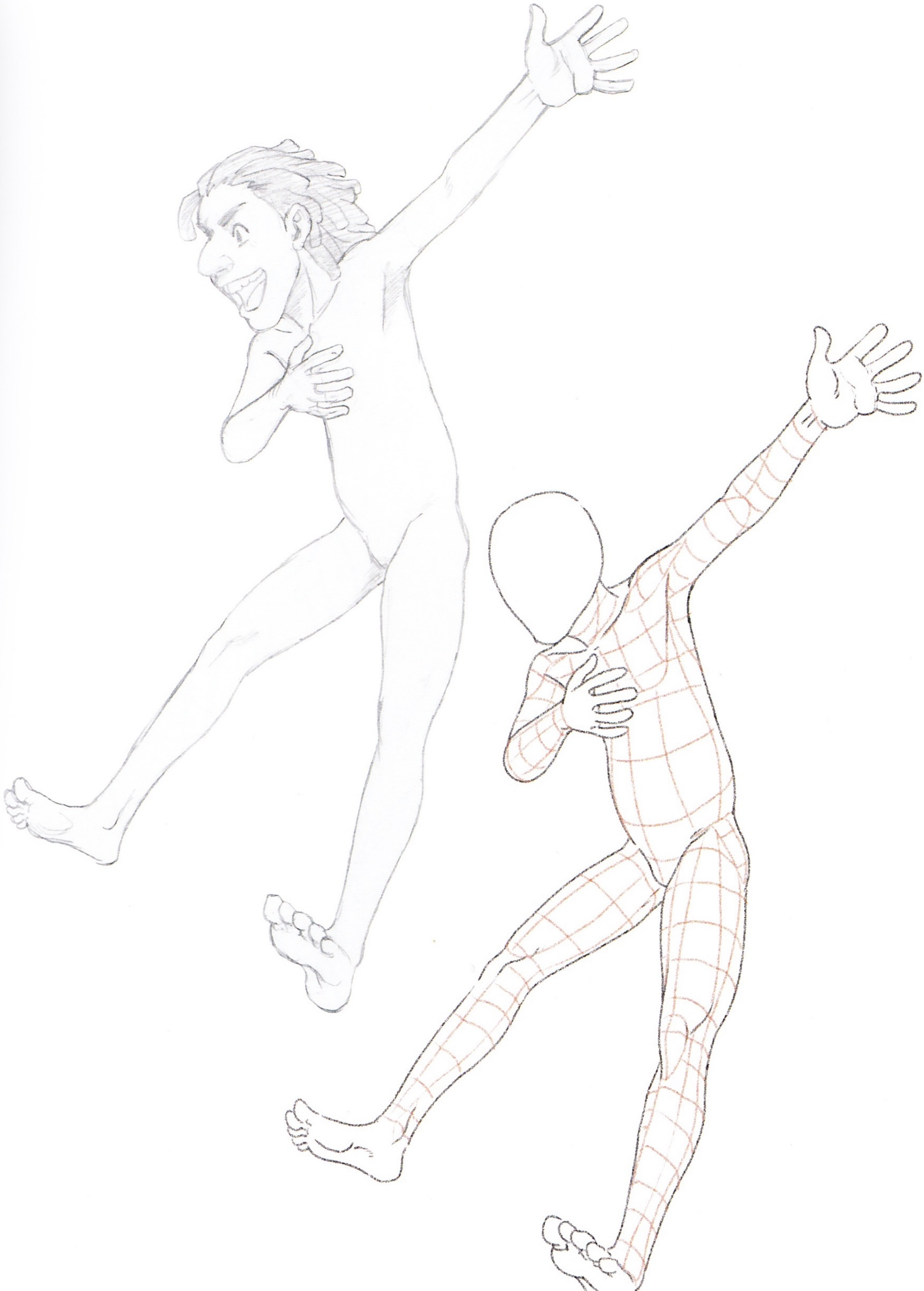
캐주얼한 복장의 대학생입니다.







포즈를 잡을 때 항상 그리드를 그려주는
연습을 해 주면 좋습니다.





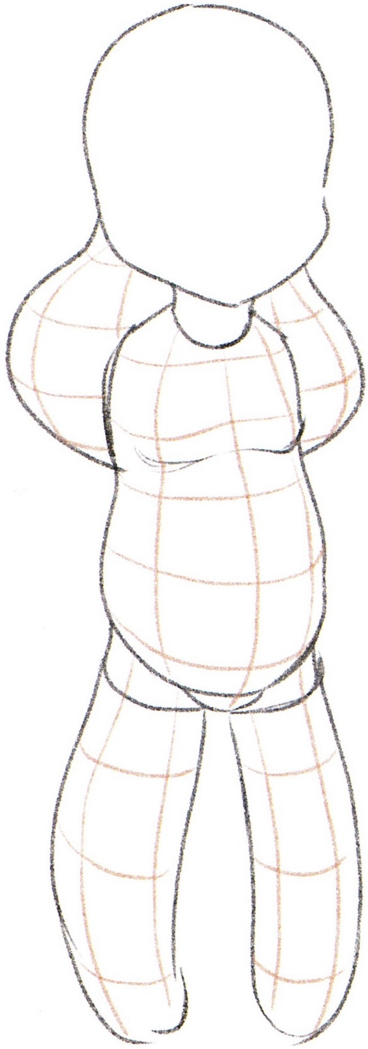
근육의 형태가 잡히지 않은 상태입니다.

배와 다리에 살을 좀 붙여줘서
볼륨감을 살려줍니다.



어린아이의 특징이라면

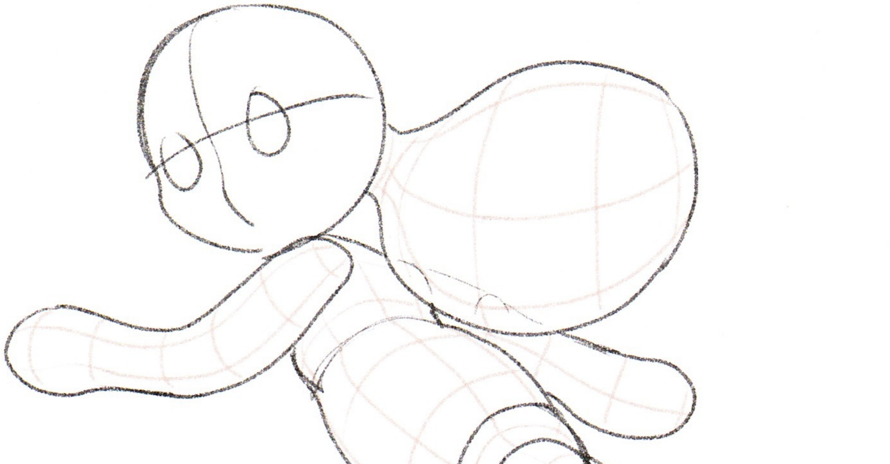
아무래도 몸에 비해 큰 얼굴과
좁은 어깨가 되겠죠.

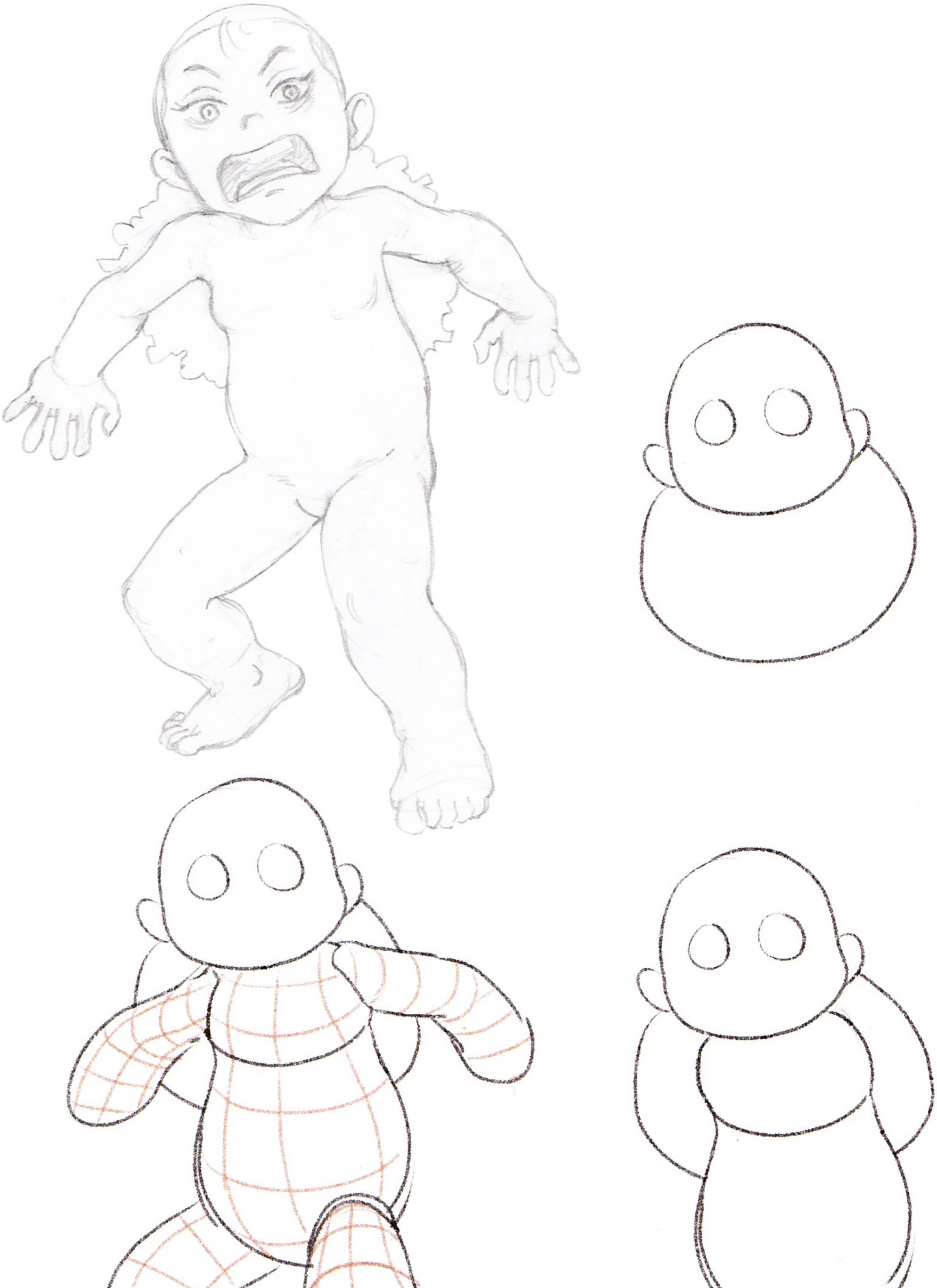


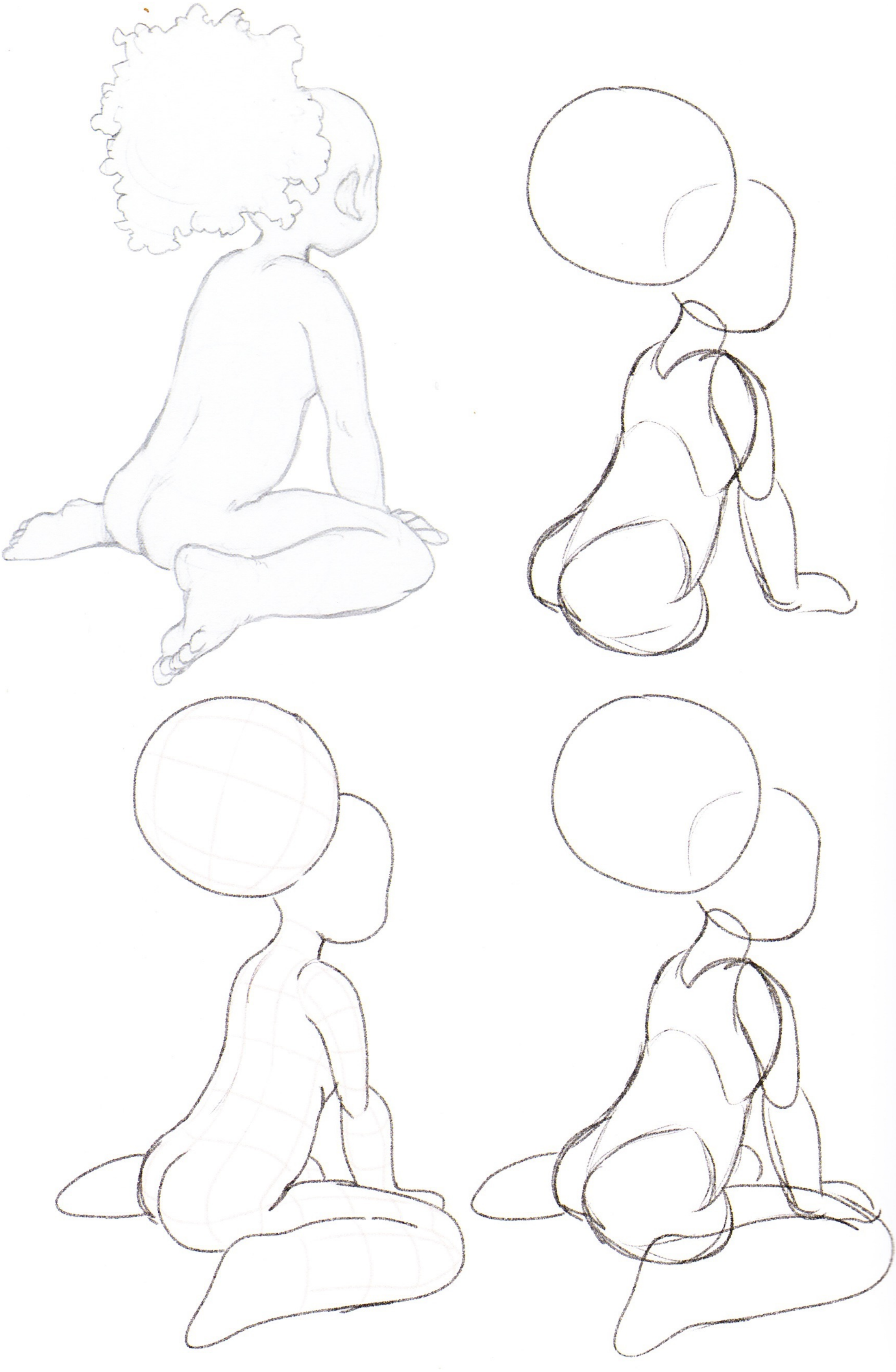
뒤에 있는 머리카락 덩어리도 생각해서
위치를 잘 잡아줘야 합니다.



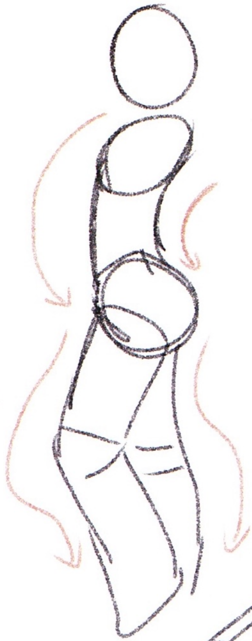






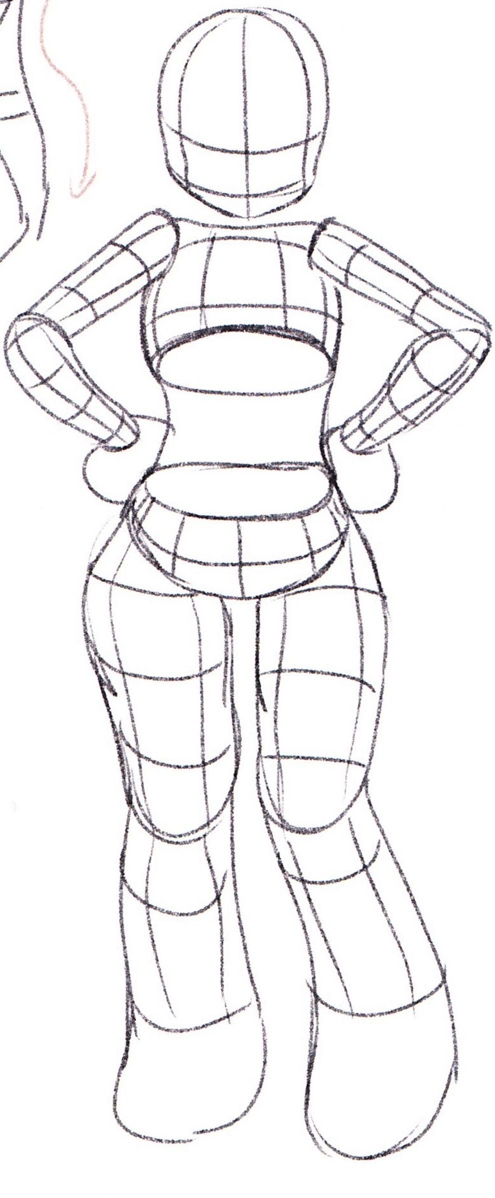






어깨만 들고 있는 것 같지만
앞뒤로 나온 볼륨감을 이해해야 합니다.

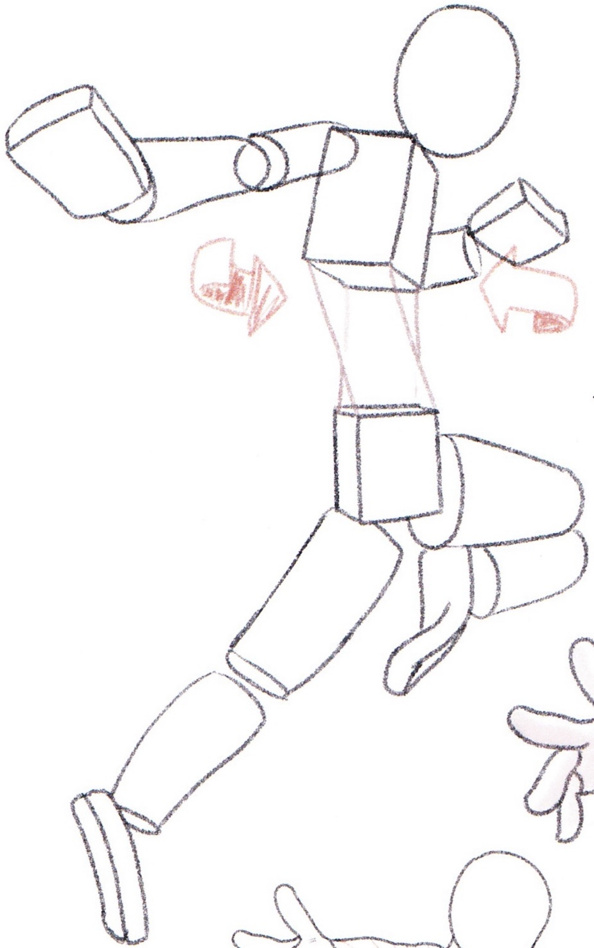
고개를 숙이고 가슴을 내밀고
골반을 뒤로 더 집어 넣습니다.



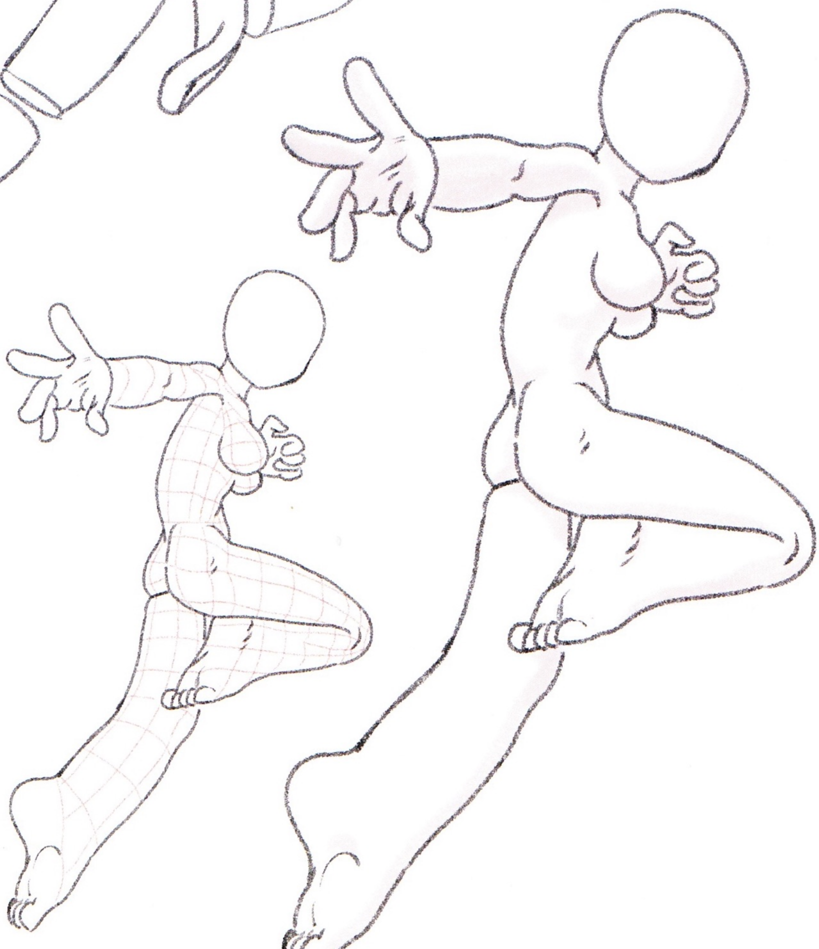




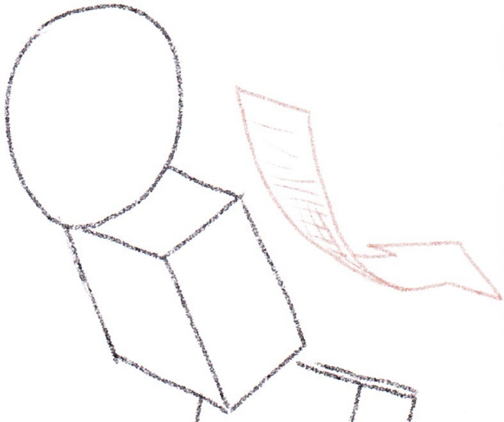
가슴과 골반의 각도.
이제 감이 좀 잡히시나요?



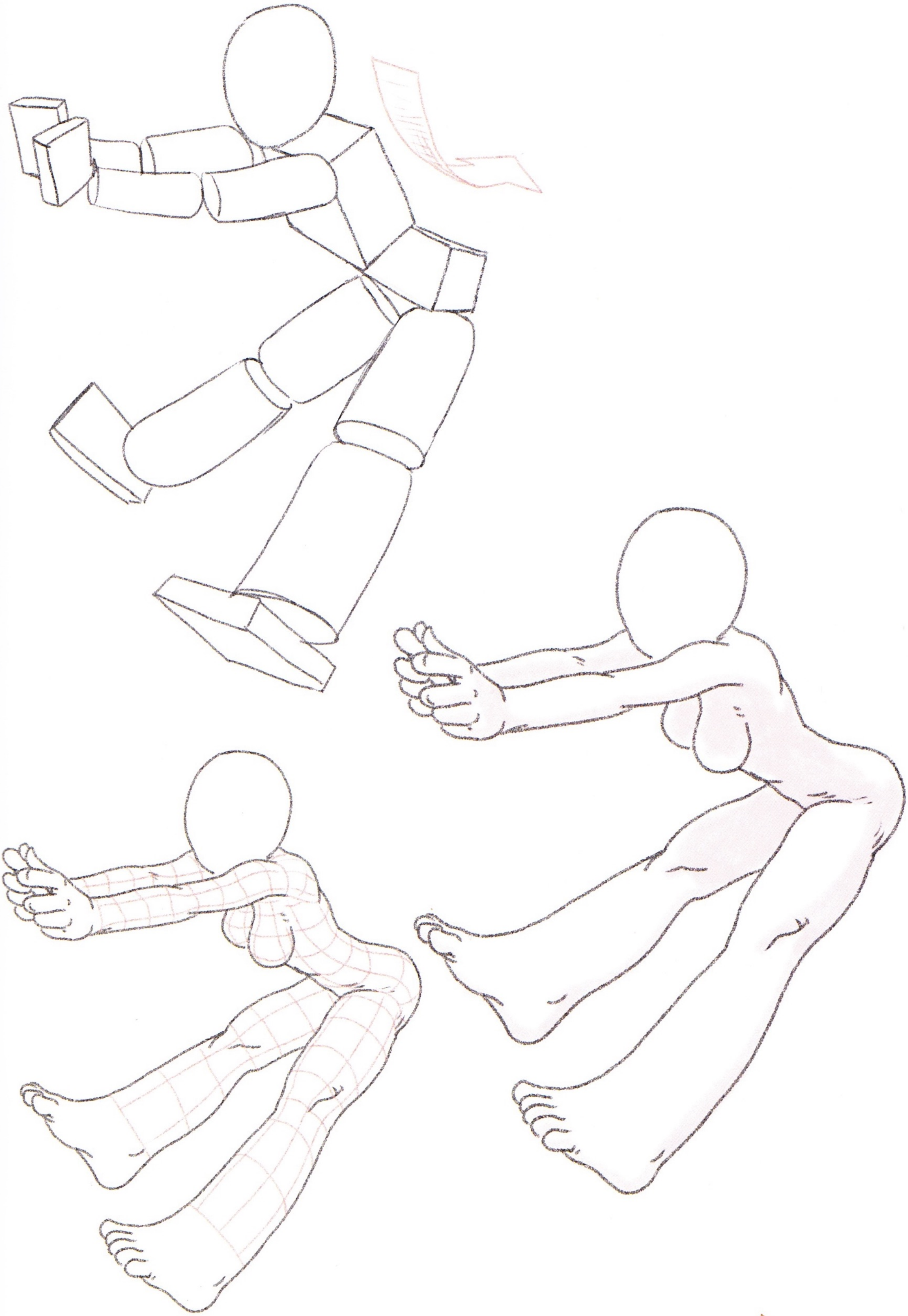
가동범위가 큰 허리의 움직임을 잘 표현해주면
인체의 느낌이 확 부드러워지고
입체감이 살아납니다.







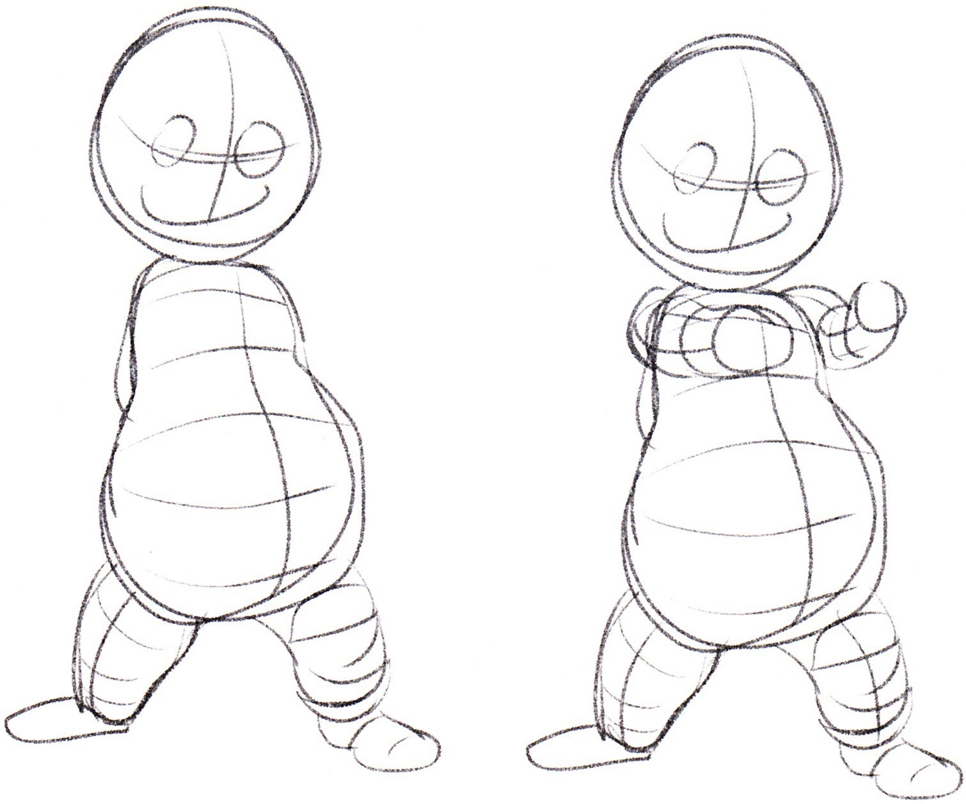
가슴과 허리의 방향이 정반대는 아니지만
각도가 바뀌면서 입체적인 형태가 나오지요?



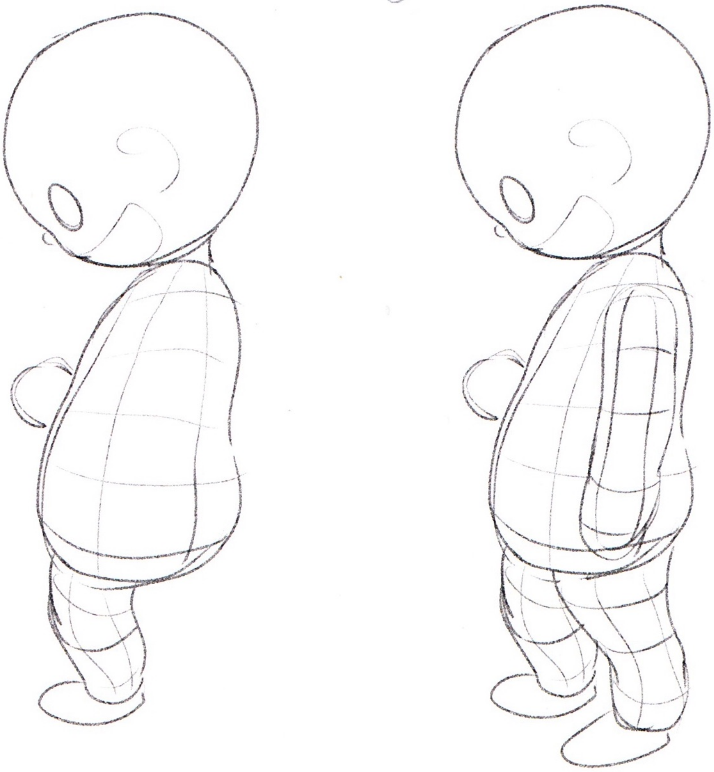


성인처럼 무게감이 있거나 안정된 포즈가 아닙니다.
어린아이들은 기본적인 인체해부학 이론에서
많이 벗어나기 때문에 행동양상을 잘 분석해서
나이대에 맞게 잘 표현해줍니다.

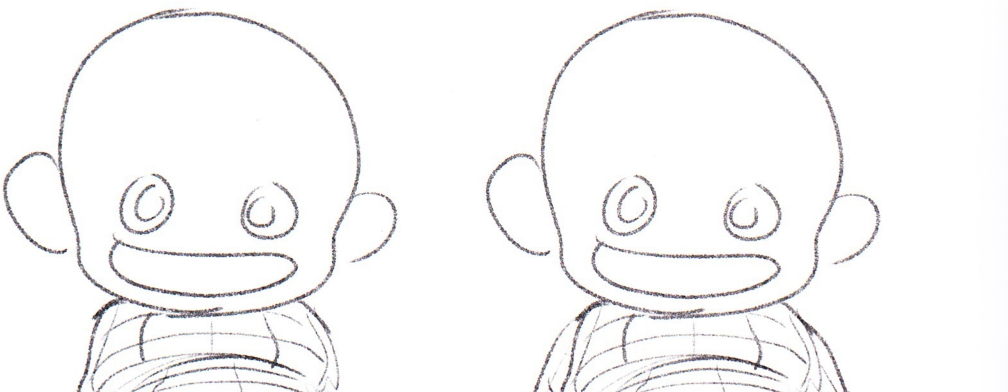
자유분방하면서도 발의 위치를 잘 잡아서
무게중심만 잡아주면 안정감이 생깁니다.



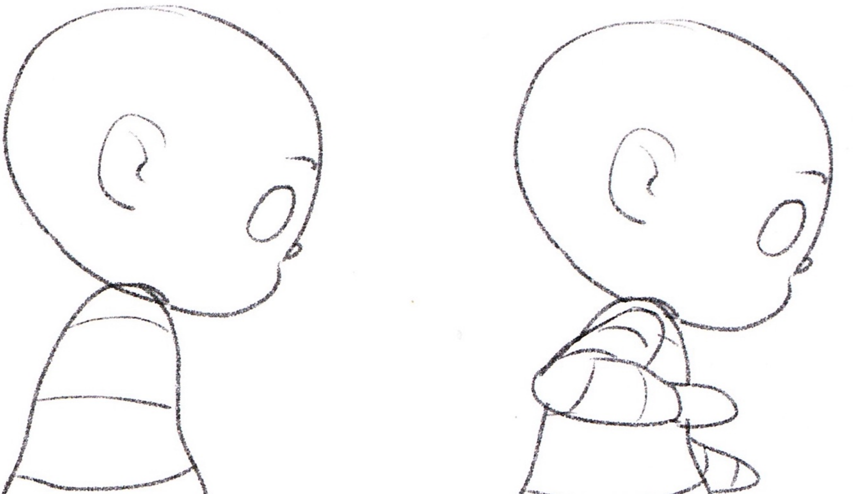




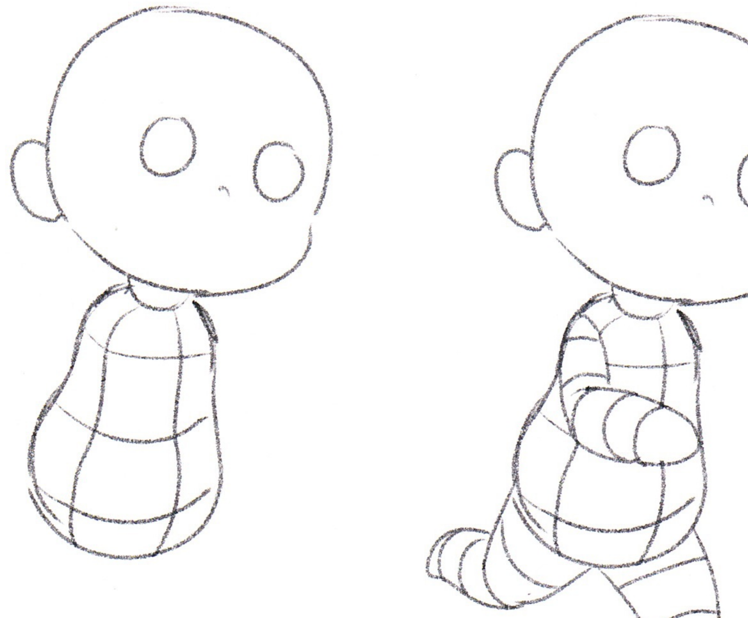










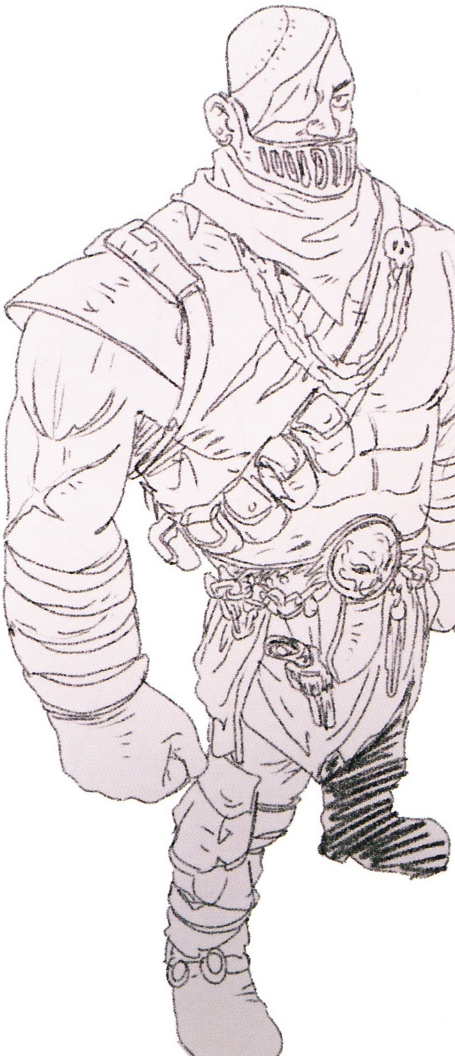


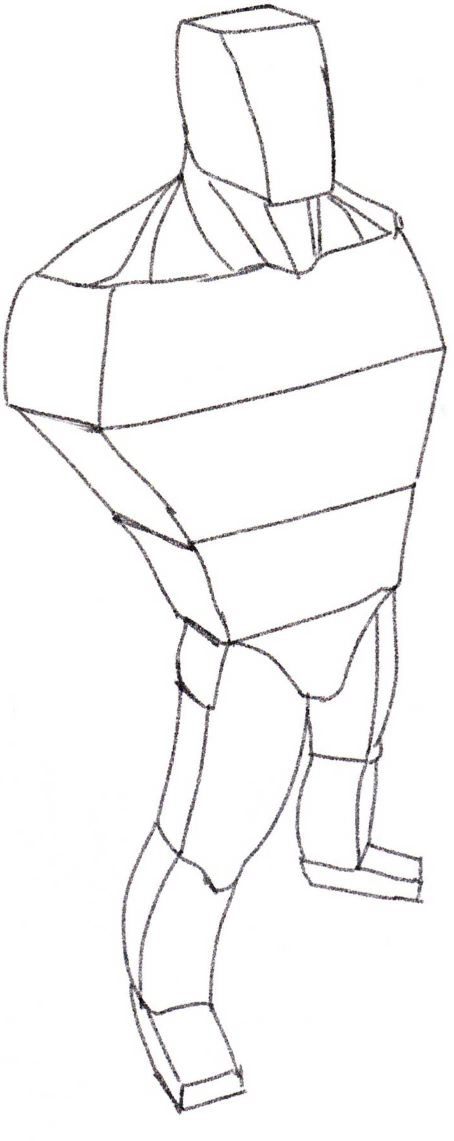
팔 다리의 방향성이
최대한 자유롭게 느껴져야 합니다.



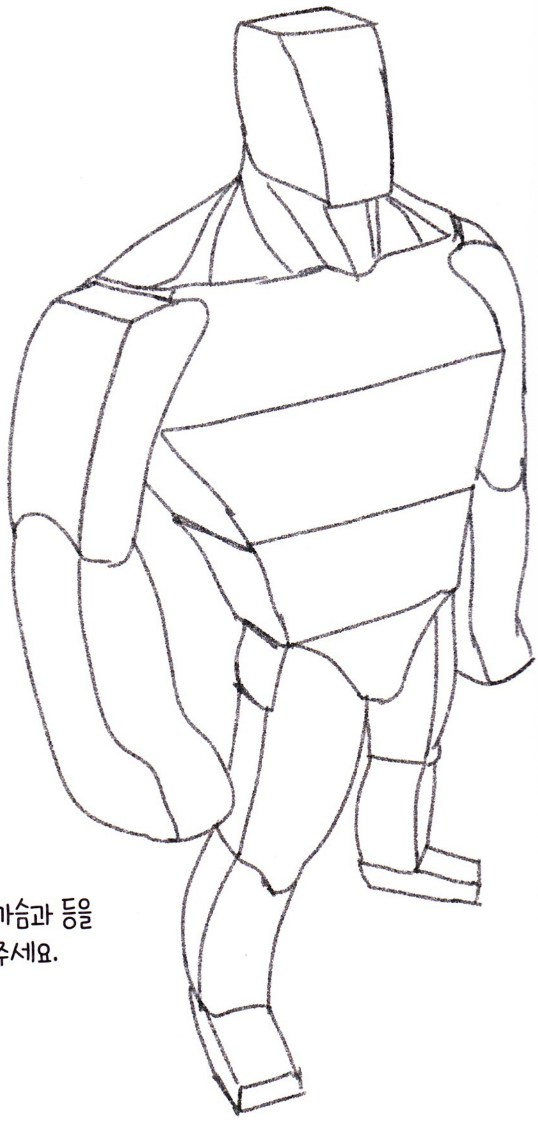
근육을 다 표현하지 않고
체형에 의존해 그려봤습니다.
더 단순하게 그려도 좋습니다.

디자인을
해봤습니다.

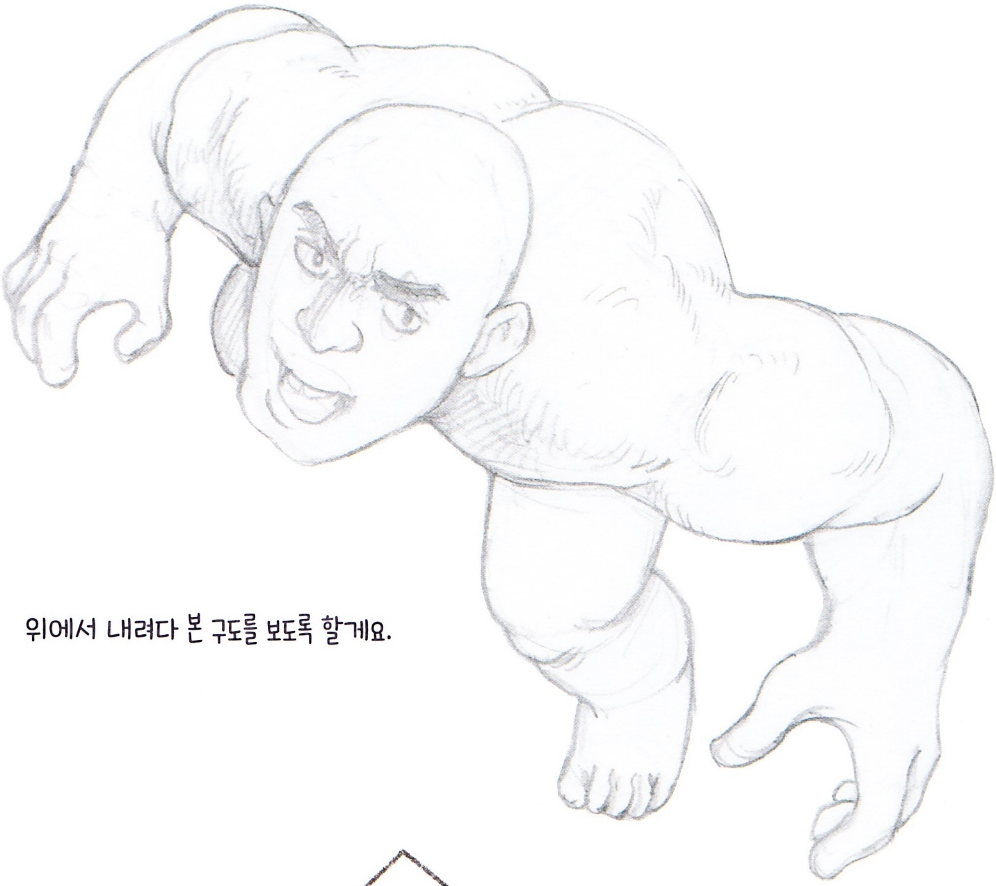




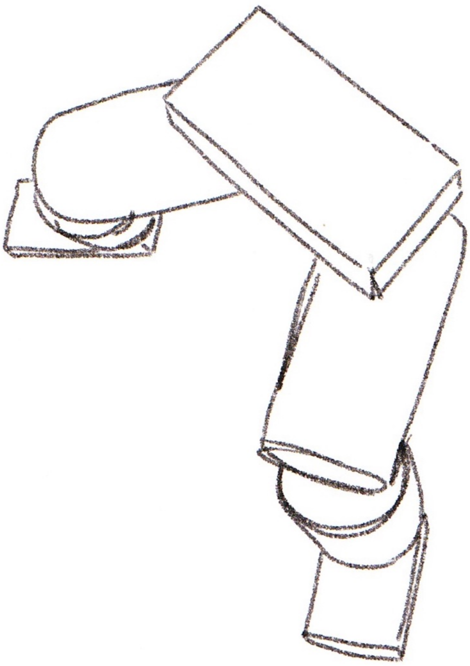
몸통을 먼저 그려주세요.



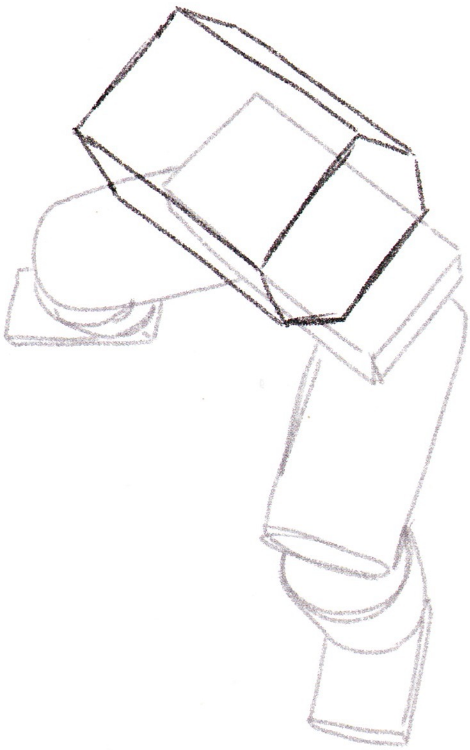
팔을 그릴 때 어깨가 가슴과 등을
감싸듯이 연결시켜주세요.

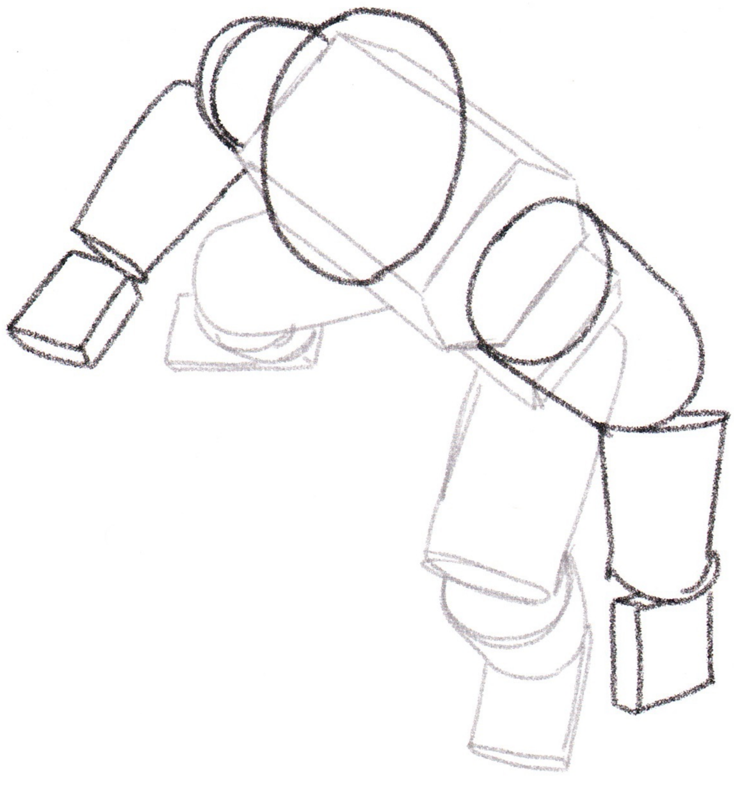


위에서 내려다 본 구도를 보도록 할게요.



보이지 않은 부분의 위치와
구조를 그리는 연습이
많이 필요합니다.



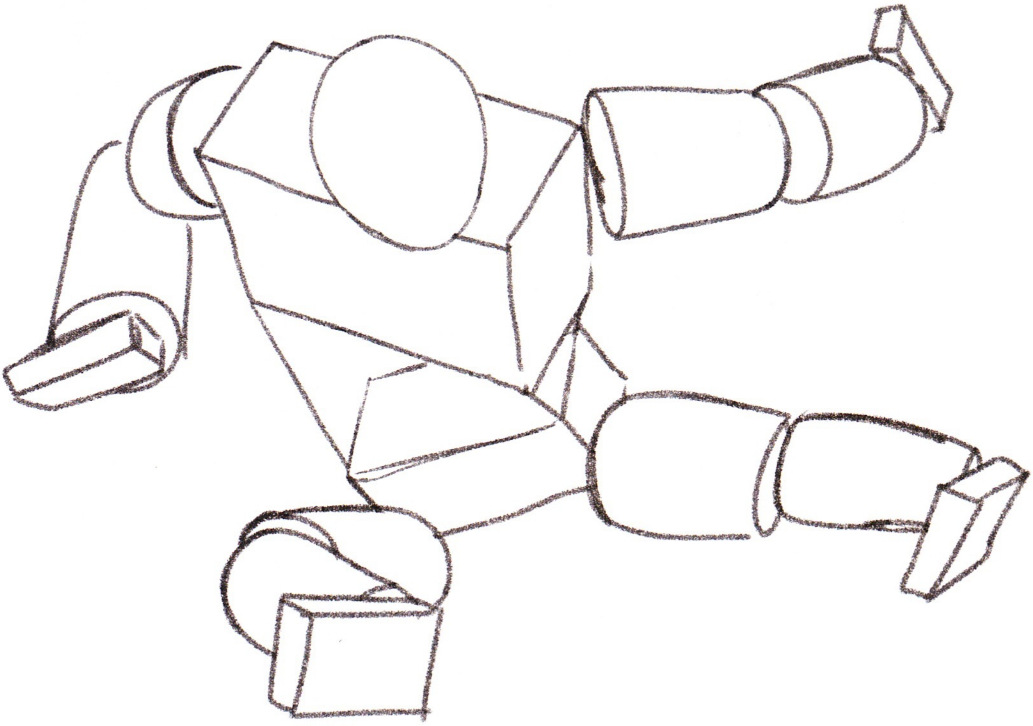


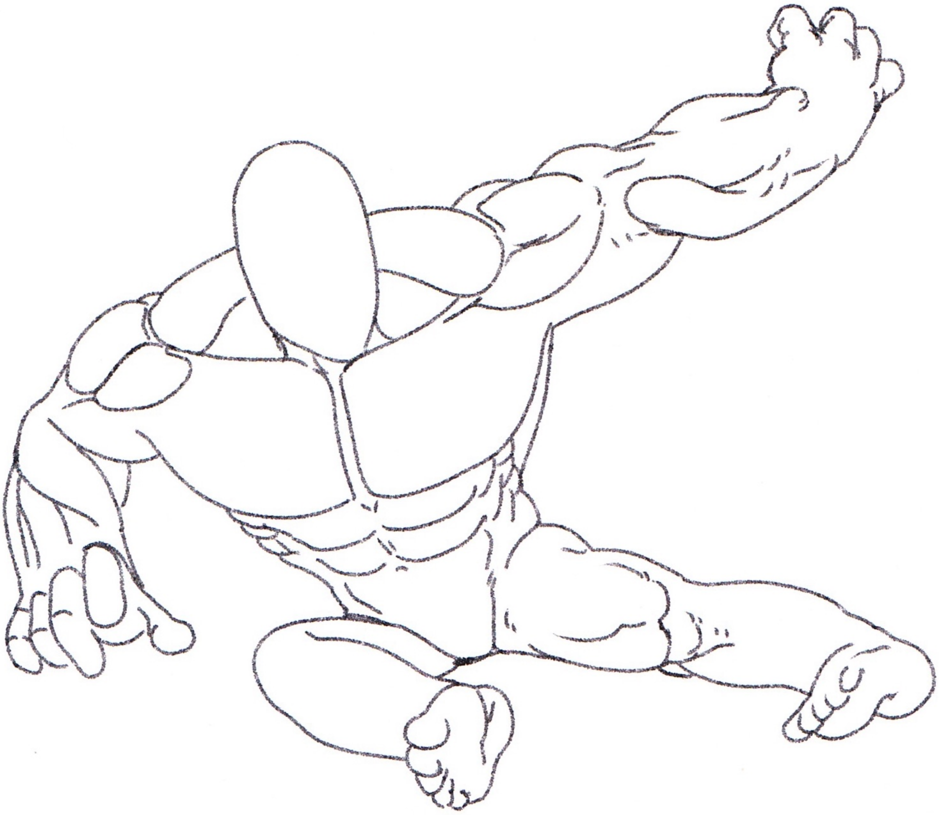


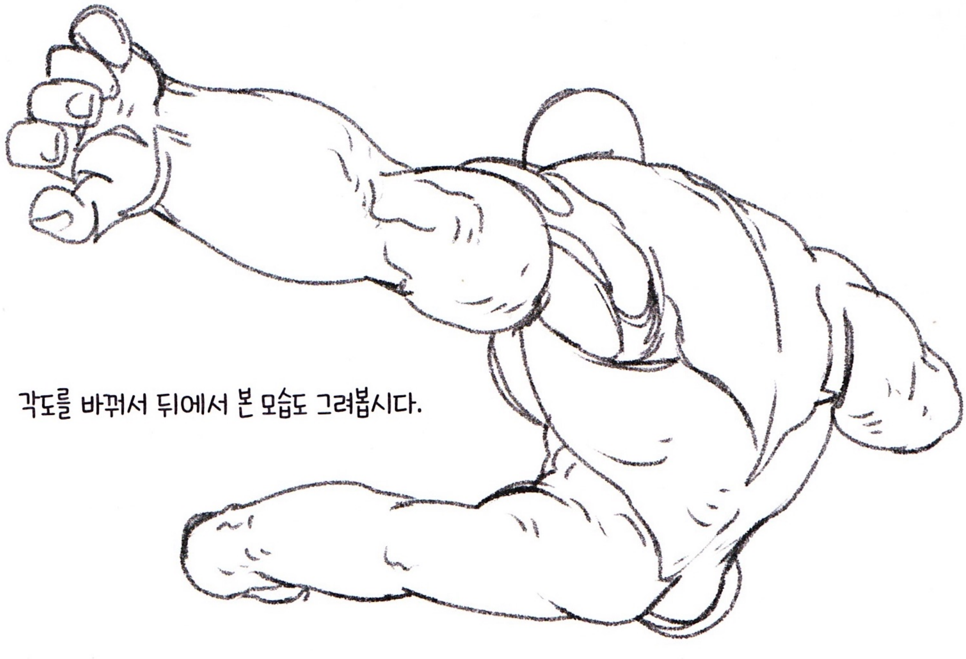


자세를 응용해서
다른 체형을 그려보세요.









각도를 바꿔서 뒤에서 본 모습도 그려봅시다.

Part 04

일상 드로잉 속에서 근육의 표현법을 숙련시켜보자

저는 하루에 한시간 이상씩 손풀기 목적으로 크로키나 낙서를 합니다.

가수가 발성연습을 해서 목을 풀 듯이 저도 크로키와 낙서를 통해 손을 풀어서 그 날의 작업을 원활하게 하기 위해서예요.

최대한 생각을 비우고 편하게 그리려고 하면서도 공부했던 근육의 형태나 위치는 최대한 맞추려고 합니다. 그러다 보면 자기도 모르게 실력이 향상되는 것을 느낄 수 있죠.

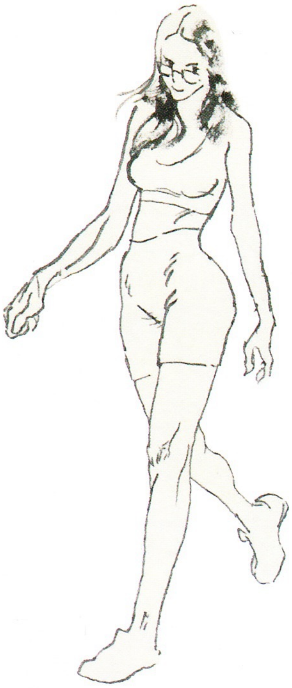
제가 그린 그림들을 보면서 근육의 위치를 살펴봅시다.

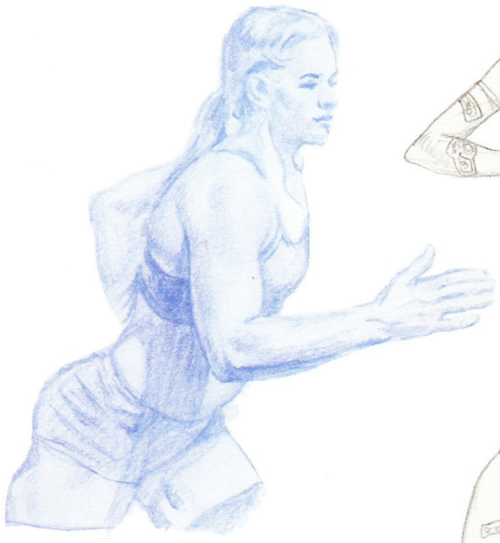




이처럼 러프하지만 나름 하나하나 근육을 생각해주면서 그려줘야 퀄리티가 살아납니다.
작은 디테일들이 쌓여서 하나의 큰 좋은 작품이 되는 거지요.

평소 연습하는 드로잉에서 근육을 찾아봅시다.



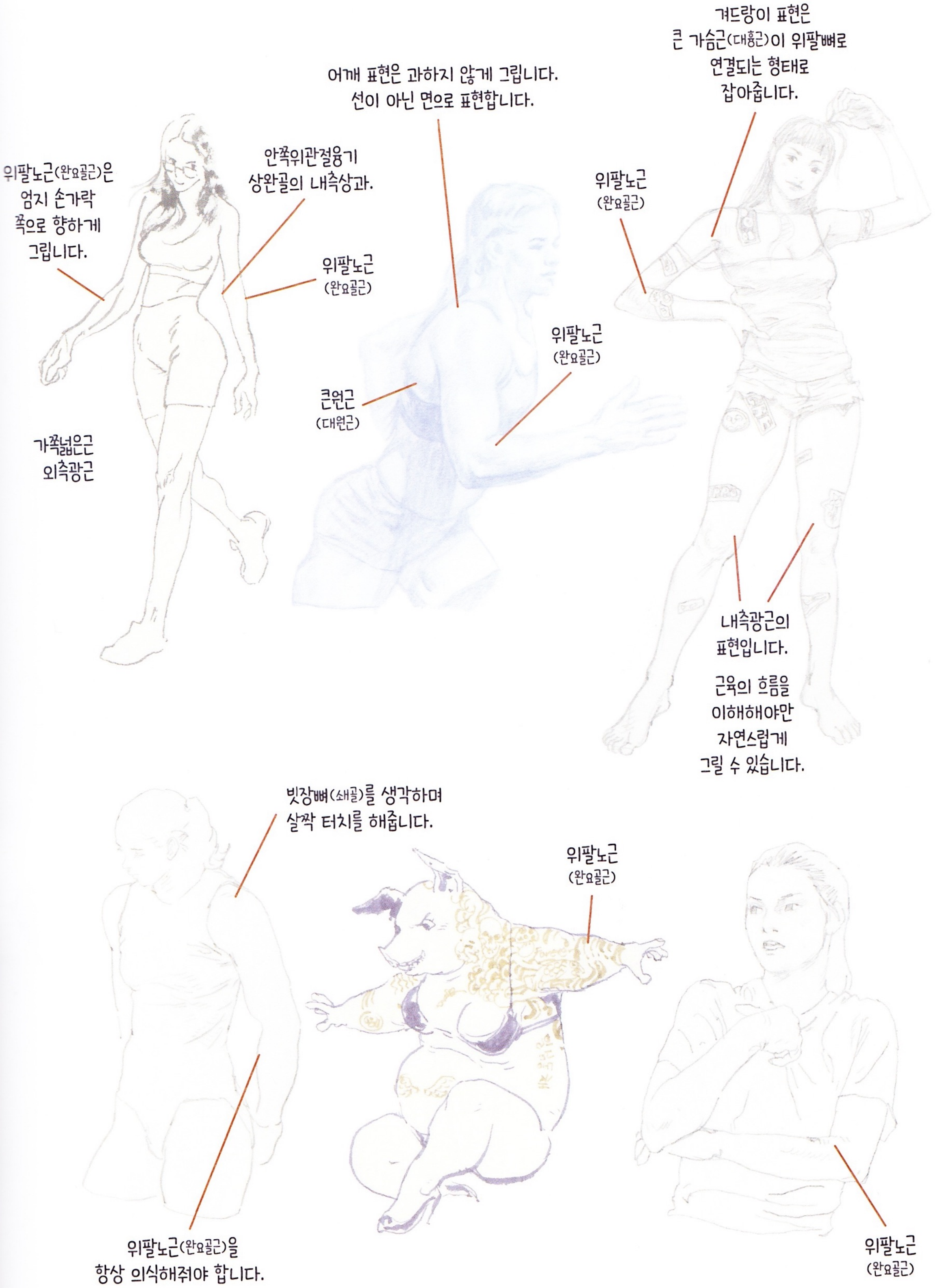






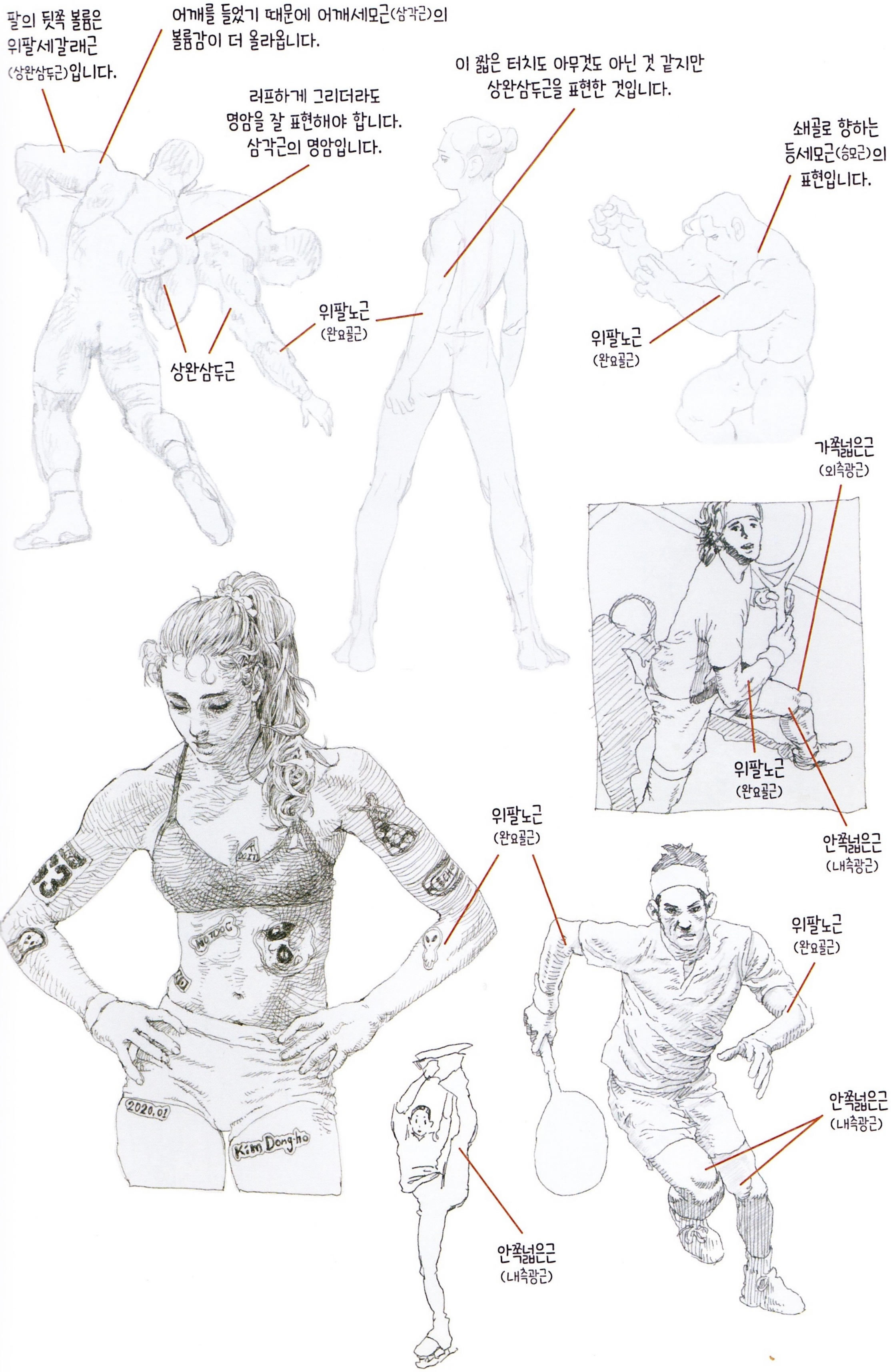






위팔노근(완요골근)은
엄지 손가락
쪽으로 향하게
그립니다.
안쪽위관절융기
상완골의 내측상과.
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
외측광근
어깨 표현은 과하지 않게 그립니다.
선이 아닌 면으로 표현합니다.
큰원근
(대원근)
위팔노근
(완요골근)
겨드랑이 표현은
큰 가슴근(대흉근)이 위팔뼈로
연결되는 형태로
잡아줍니다.
위팔노근
(완요골근)
내측광근의
표현입니다.
근육의 흐름을
이해해야만
자연스럽게
그릴 수 있습니다.
빗장뼈(쇄골)를 생각하며
살짝 터치를 해줍니다.
위팔노근
(완요골근)
위팔노근(완요골근)을
항상 의식해줘야 합니다.
위팔노근
(완요골근)


2020.01
Kim Dong-ho


팔의 뒷쪽 볼륨은
위팔세갈래근
(상완삼두근)입니다.
어깨를 들었기 때문에 어깨세모근(삼각근)의
볼륨감이 더 올라옵니다.
이 짧은 터치도 아무것도 아닌 것 같지만
상완삼두근을 표현한 것입니다.
러프하게 그리더라도
명암을 잘 표현해야 합니다.
삼각근의 명암입니다.
쇄골로 향하는
등세모근(승모근)의
표현입니다.
위팔노근
(완요골근)
상완삼두근
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)



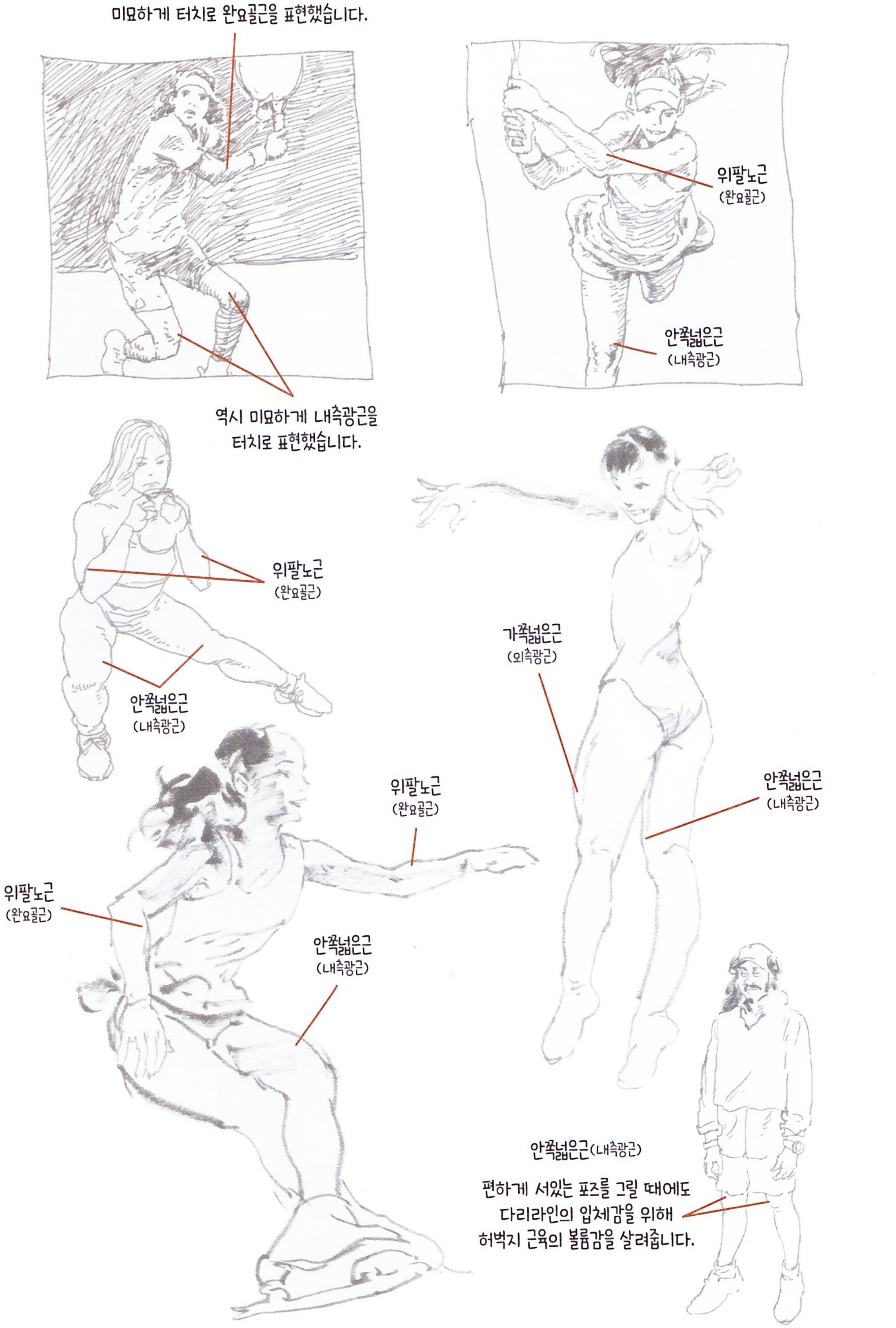


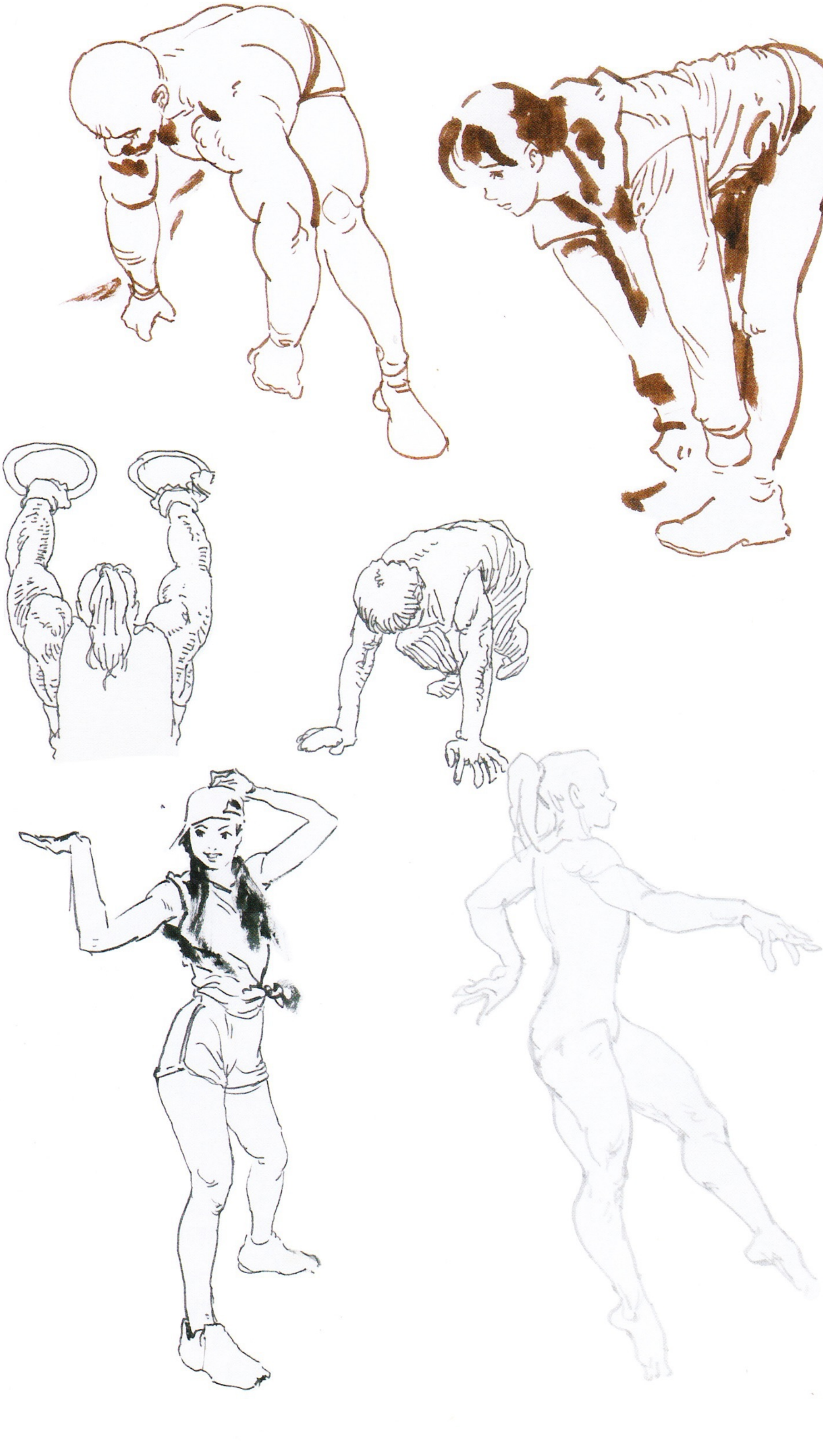


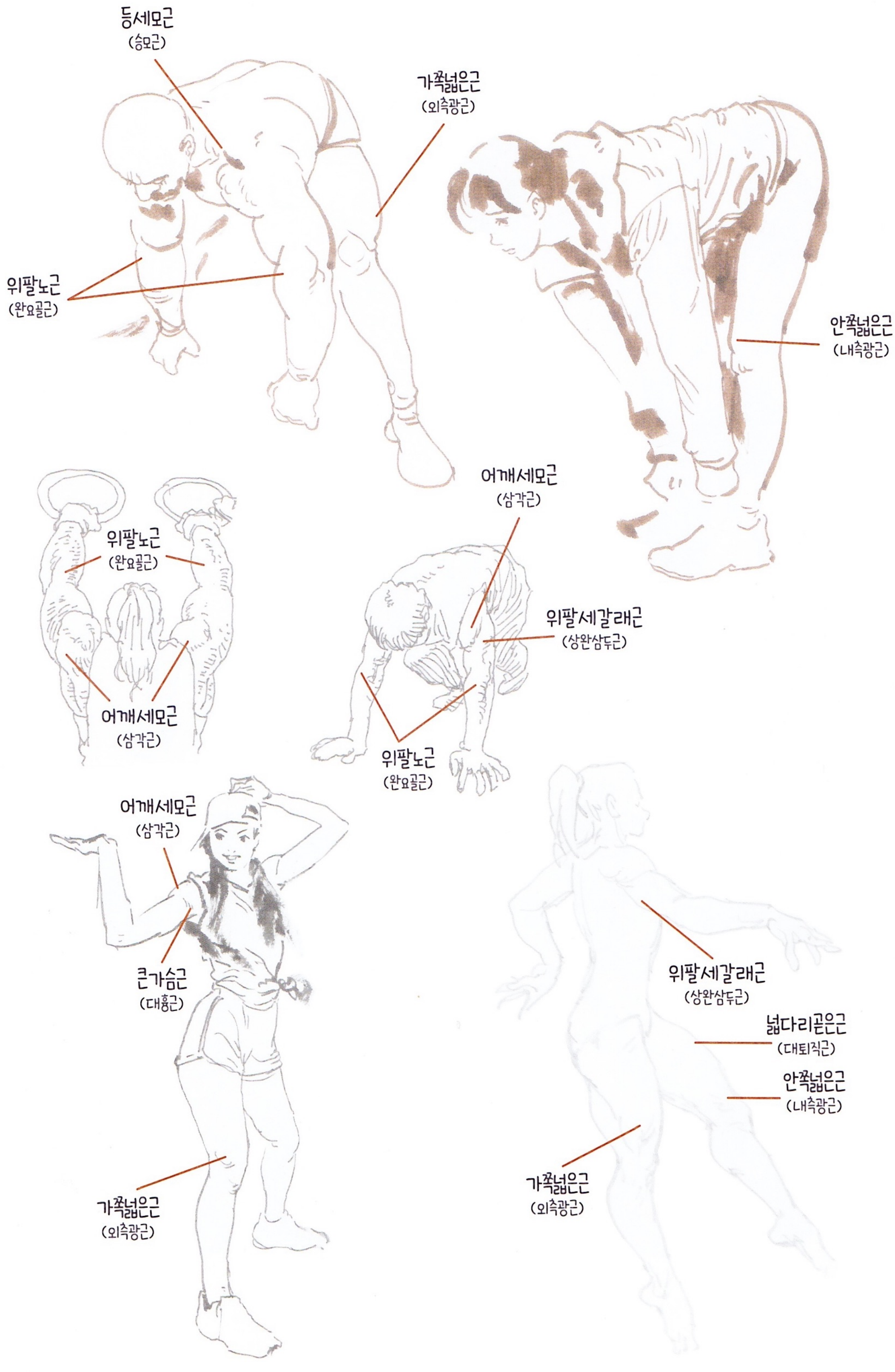




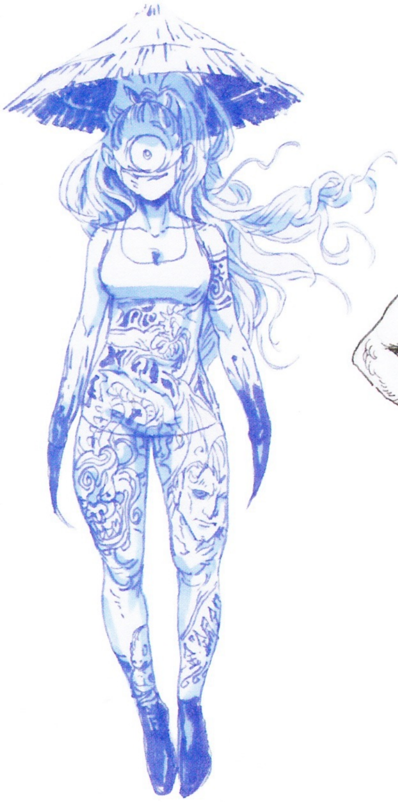



미묘하게 터치로 완요골근을 표현했습니다.
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
역시 미묘하게 내측광근을
터치로 표현했습니다.
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
가쪽넓은근
(외측광근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
안쪽넓은근(내측광근)
편하게 서있는 포즈를 그릴 때에도
다리라인의 입체감을 위해
허벅지 근육의 볼륨감을 살려줍니다.




등세모근
(승모근)
가쪽넓은근
(외측광근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔노근
(완요골근)
어깨세모근
(삼각근)
큰가슴근
(대흉근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
넓다리곧은근
(대퇴직근)
안쪽넓은근
(내측광근)
가쪽넓은근
(외측광근)
가쪽넓은근
(외측광근)



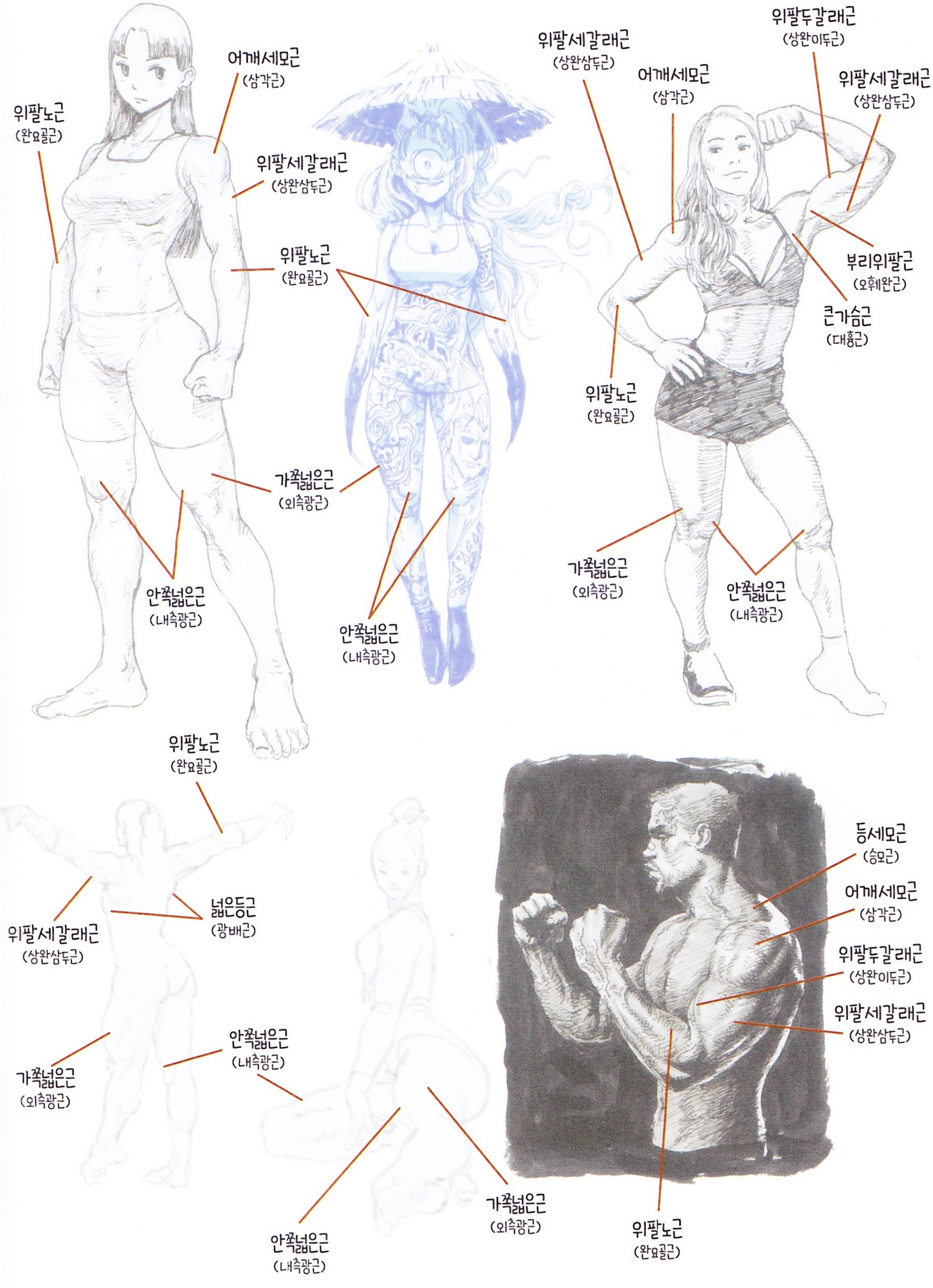




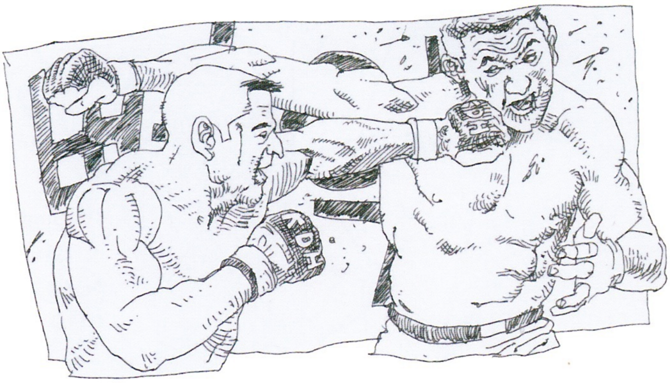








위팔노근
(완요골근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔두갈래근
(상완이두근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
부리위팔근
(오훼완근)
큰가슴근
(대흉근)
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
넓은등근
(광배근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
가쪽넓은근
(외측광근)
등세모근
(승모근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔두갈래근
(상완이두근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)

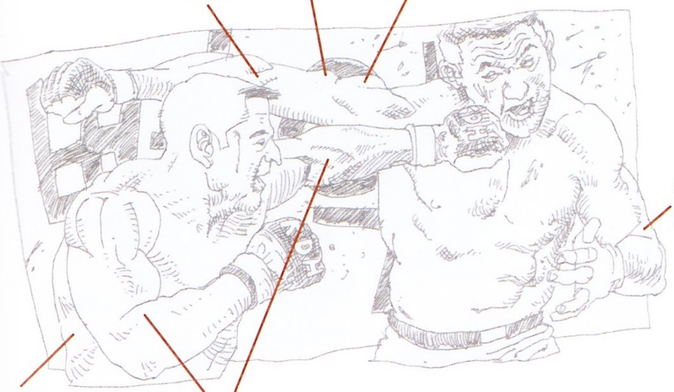


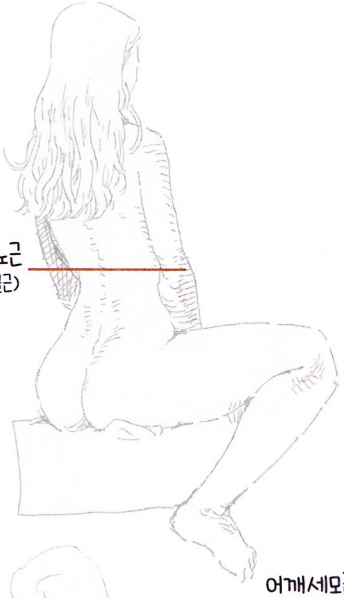




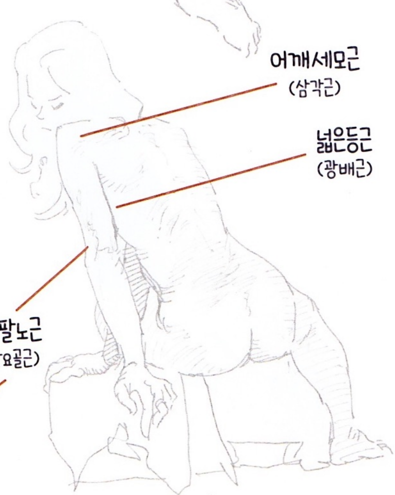





위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
어깨세모근
(삼각근)
넓은등근
(광배근)
위팔노근
(완요골근)


위팔노근
(완요골근)


위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)

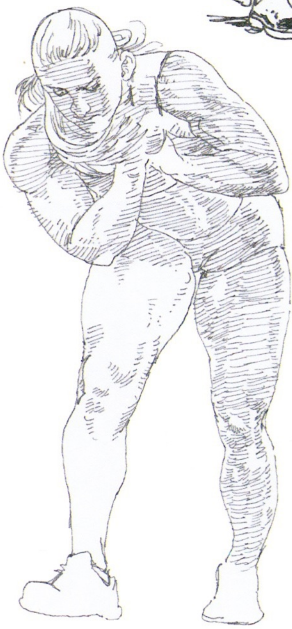

어깨세모근
(삼각근)
넓은등근
(광배근)


위팔노근
(완요골근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
넓은등근
(광배근)


CLEVELA

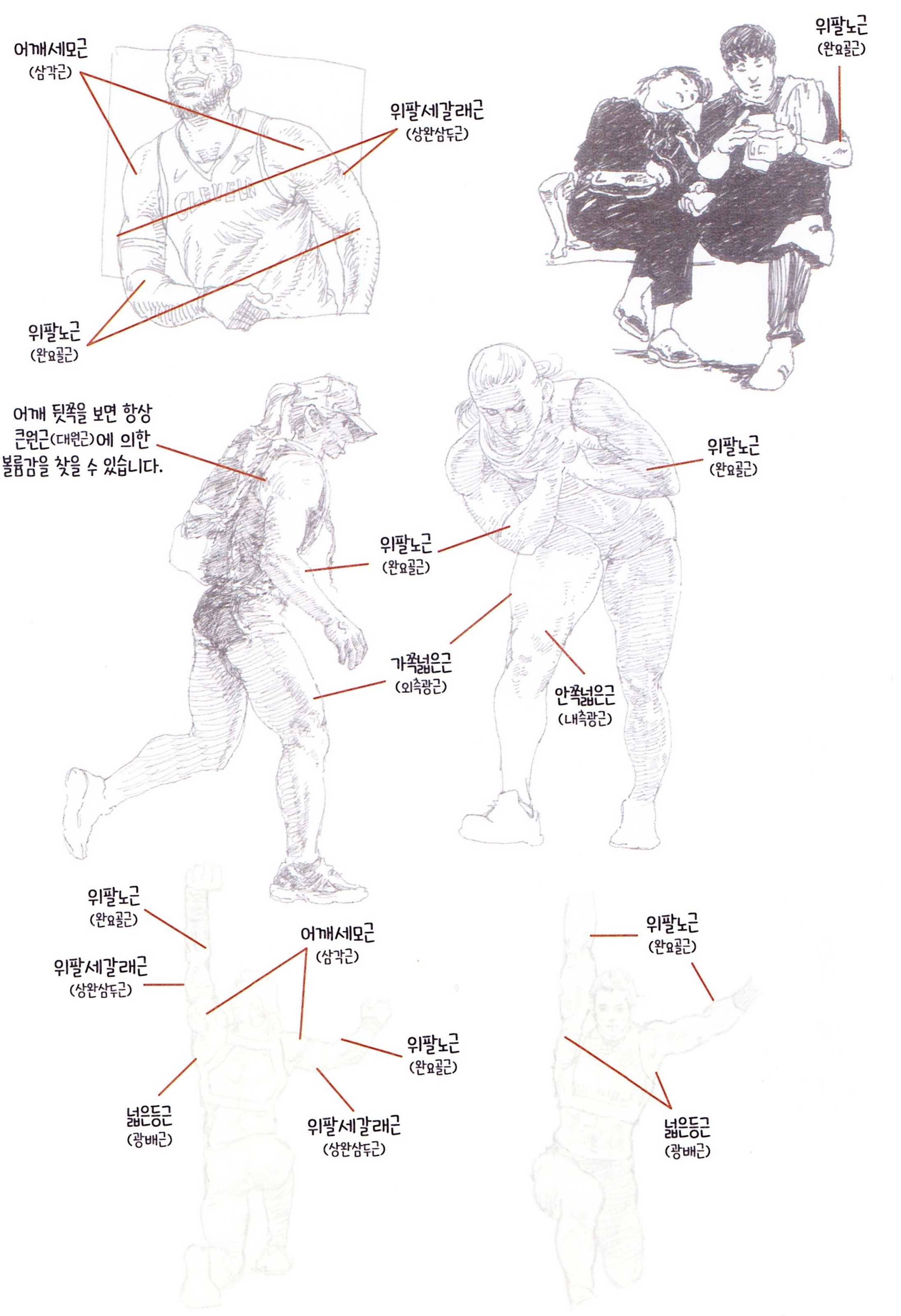










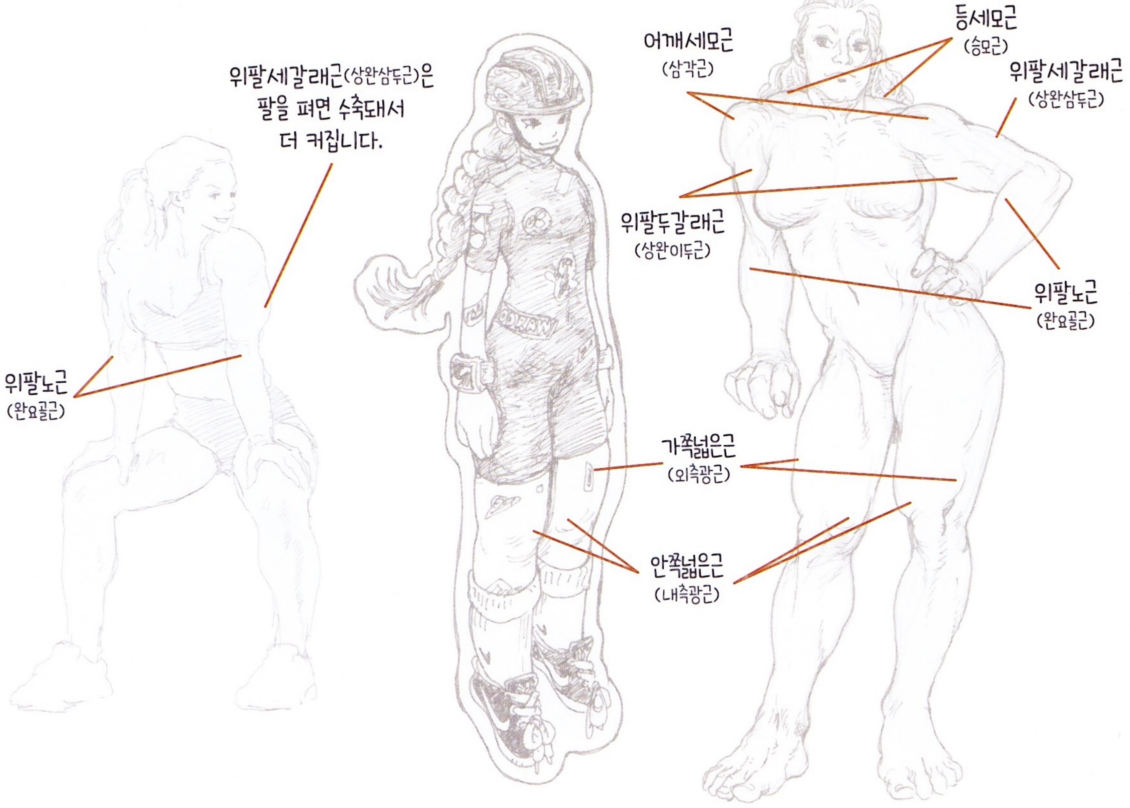


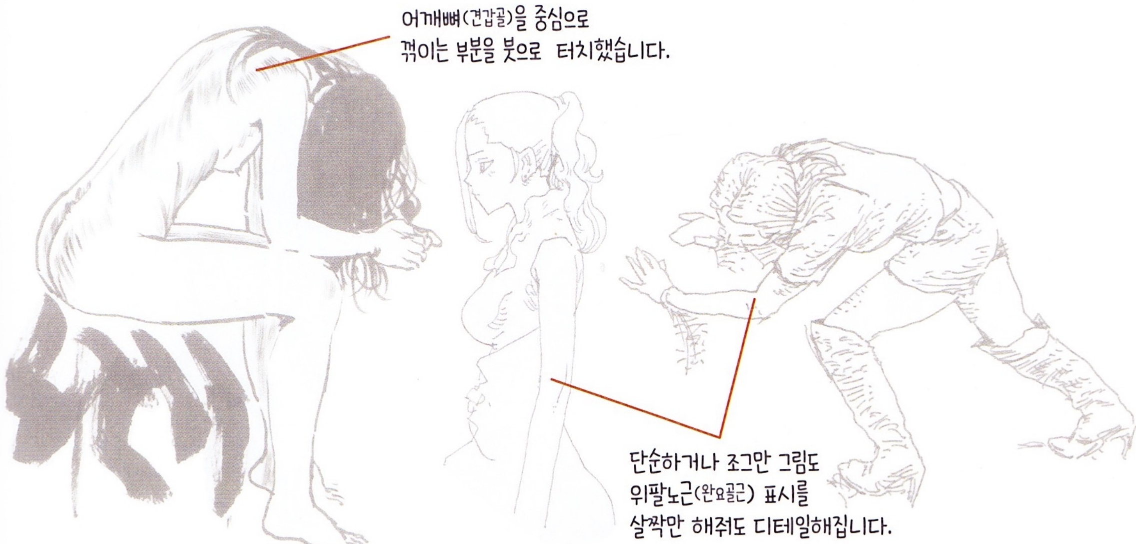
어깨세모근
(삼각근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)
위팔노근
(완요골근)
어깨 뒷쪽을 보면 항상
큰원근(대원근)에 의한
볼륨감을 찾을 수 있습니다.
위팔노근
(완요골근)
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔노근
(완요골근)
넓은등근
(광배근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)
넓은등근
(광배근)



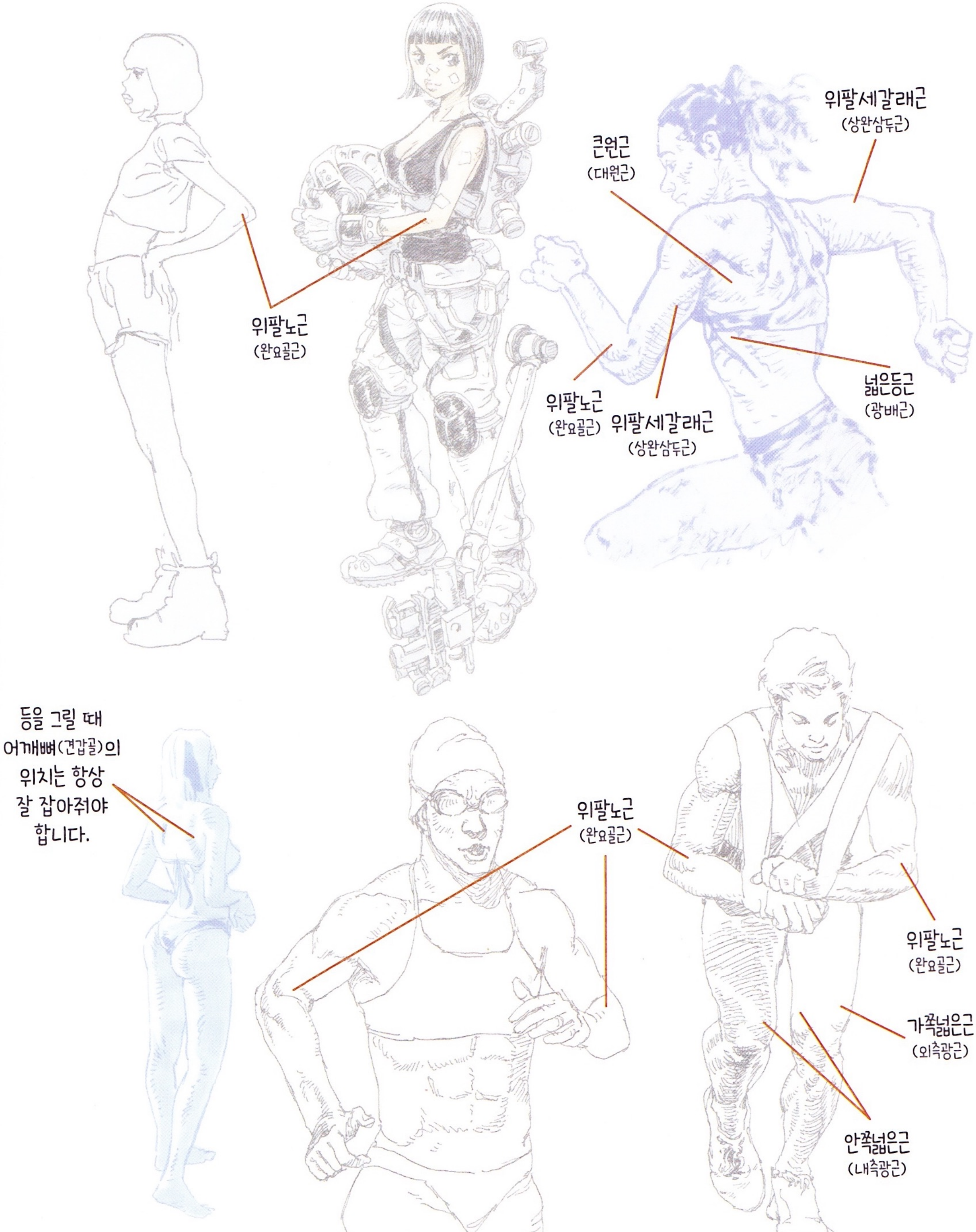


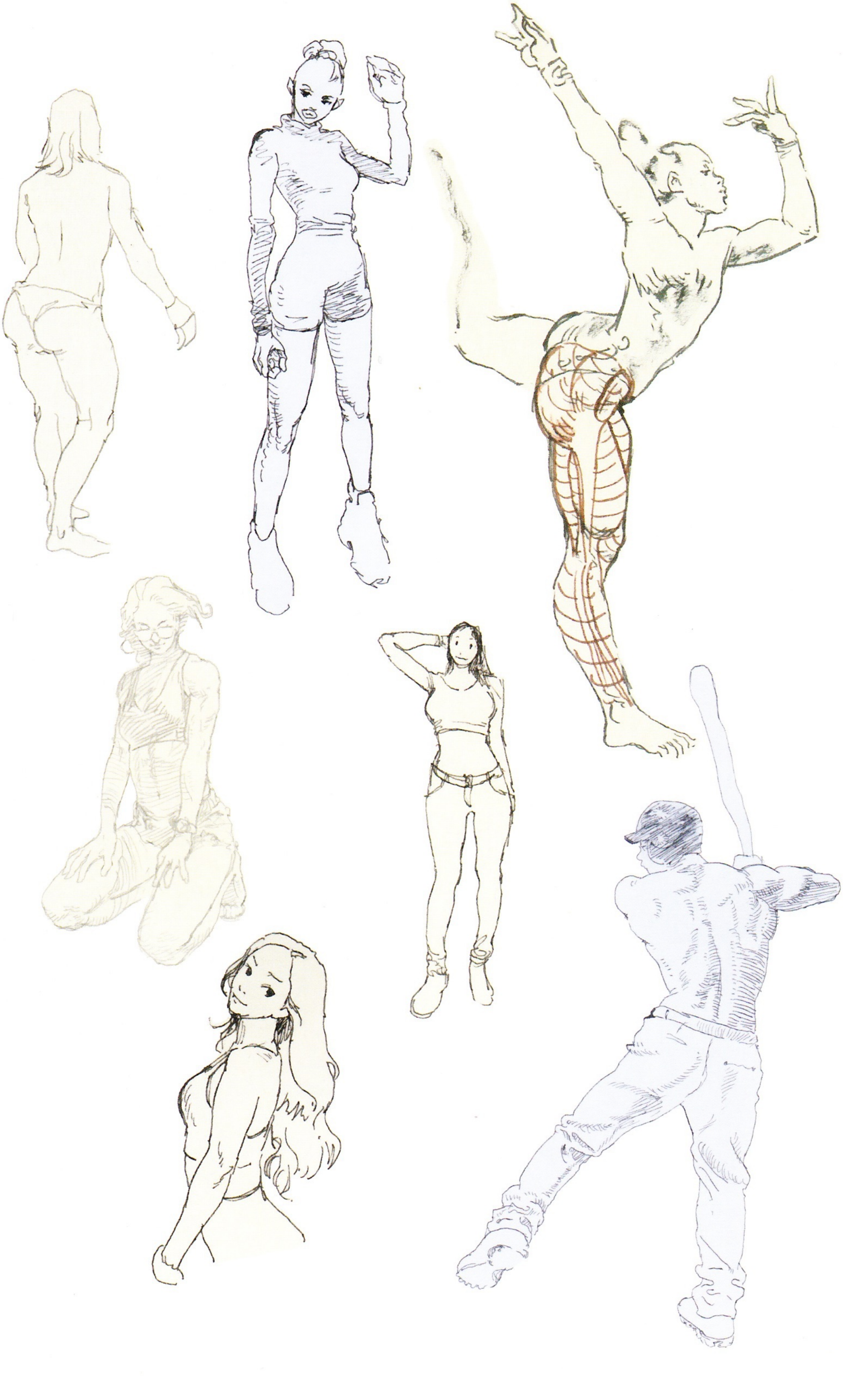


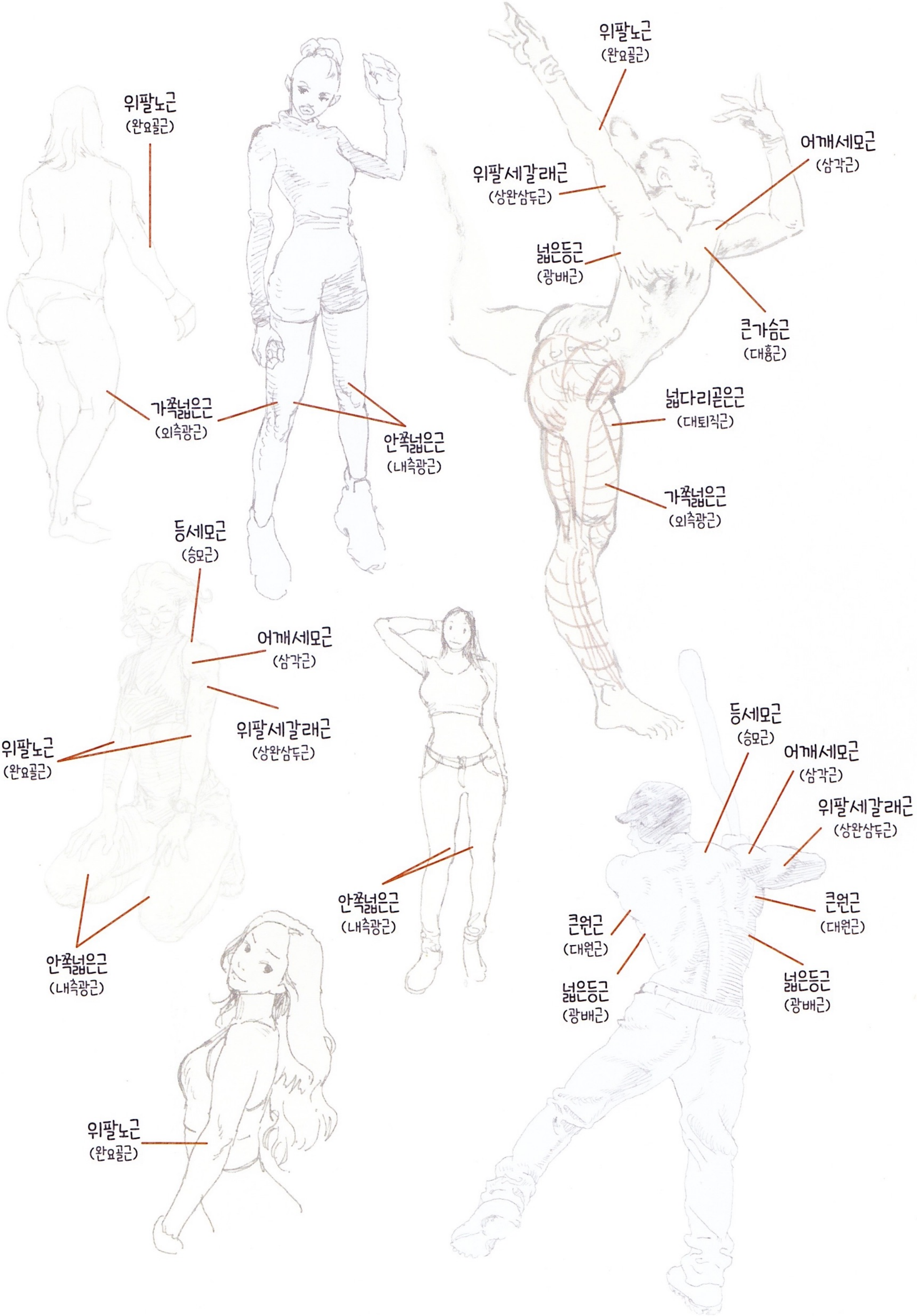


위팔세갈래근(상완삼두근)은
팔을 펴면 수축돼서
더 커집니다.
위팔노근
(완요골근)
어깨세모근
(삼각근)
등세모근
(승모근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔두갈래근
(상완이두근)
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)


어깨뼈(견갑골)을 중심으로
꺾이는 부분을 붓으로 터치했습니다.
단순하거나 조그만 그림도
위팔노근(완요골근) 표시를
살짝만 해줘도 디테일해집니다.




위팔노근
(완요골근)
큰원근
(대원근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
넓은등근
(광배근)
등을 그릴 때
어깨뼈(견갑골)의
위치는 항상
잘 잡아줘야
합니다.
위팔노근
(완요골근)
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)





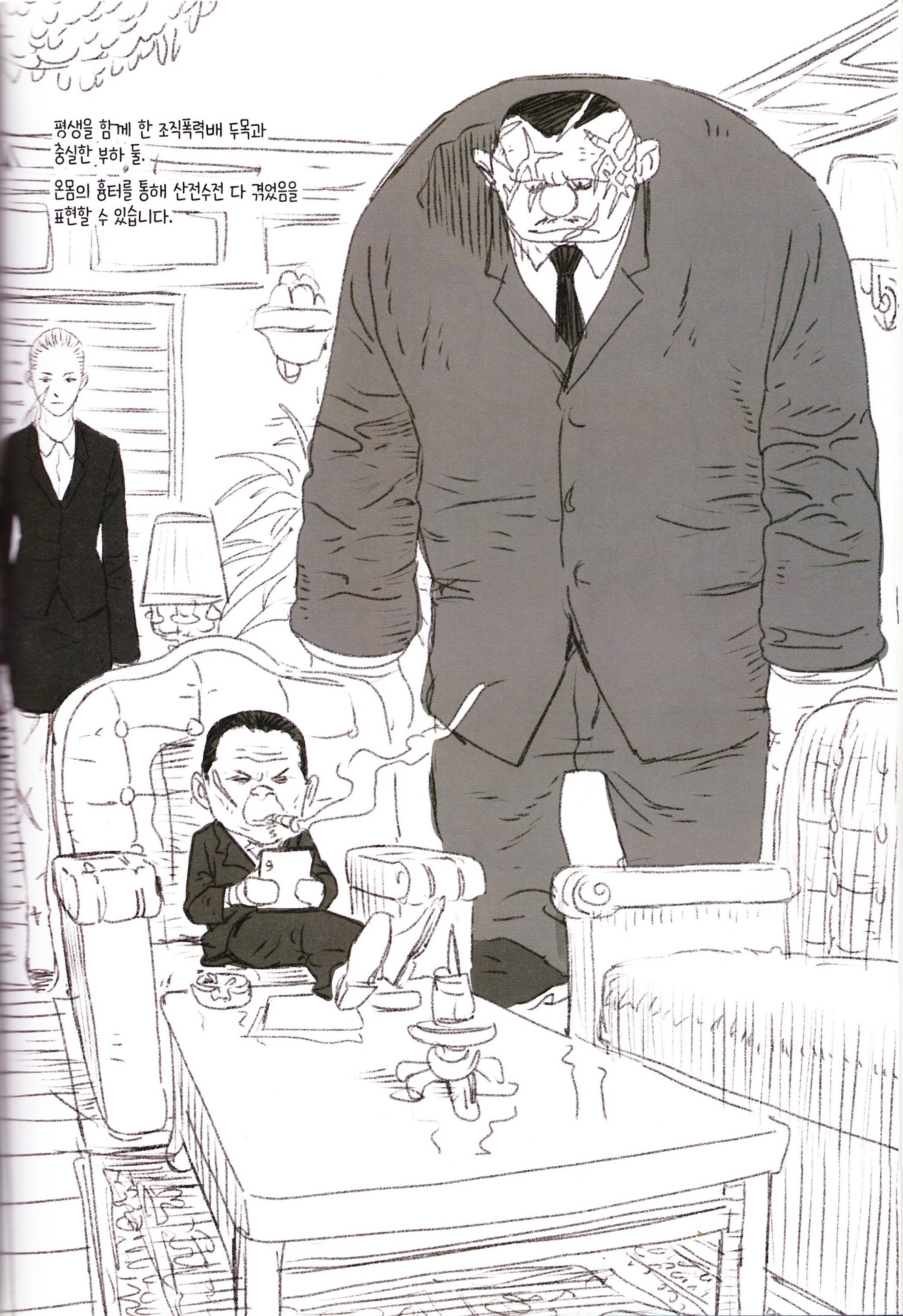
위팔노근
(완요골근)
가쪽넓은근
(외측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
넓은등근
(광배근)
어깨세모근
(삼각근)
큰가슴근
(대흉근)
넓다리곧은근
(대퇴직근)
가쪽넓은근
(외측광근)
등세모근
(승모근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
위팔노근
(완요골근)
안쪽넓은근
(내측광근)
안쪽넓은근
(내측광근)
위팔노근
(완요골근)
등세모근
(승모근)
어깨세모근
(삼각근)
위팔세갈래근
(상완삼두근)
큰원근
(대원근)
큰원근
(대원근)
넓은등근
(광배근)
넓은등근
(광배근)

Part
05

캐릭터 연출

: 실전 캐릭터 설정해보기

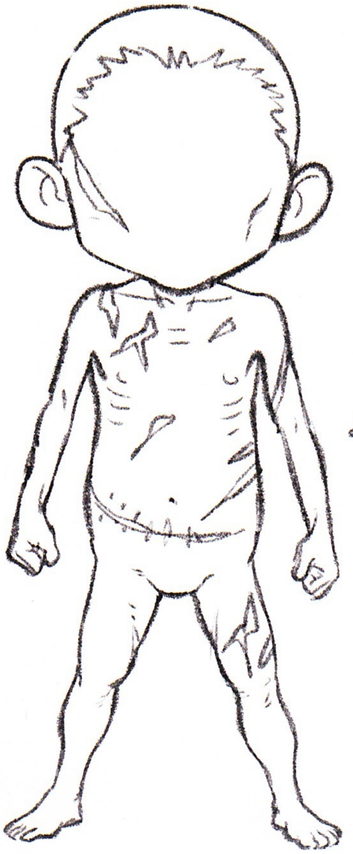



평생을 함께 한 조직폭력배 두목과
충실한 부하 둘.
온몸의 흉터를 통해 산전수전 다 겪었음을
표현할 수 있습니다.

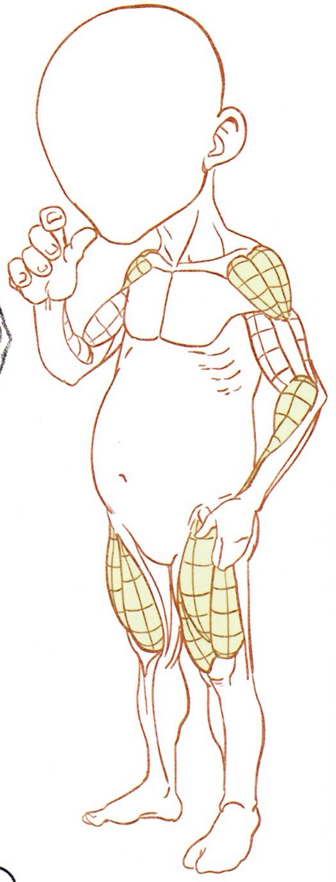
두목

어깨와 완요골근, 대퇴사두근의 표현을
잘 표현해주세요.

반복해서 강조하는 부분입니다.





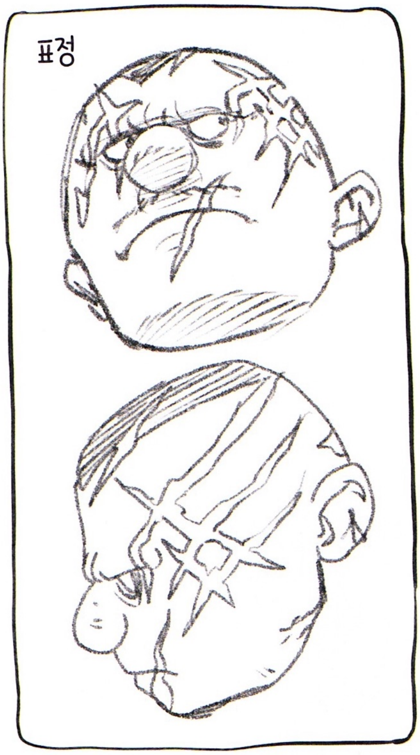


두목입니다. 싸움에 약한 것처럼 몸이 작습니다.
상대적으로 부하들의 강한 이미지를 올려주죠.



부하 1

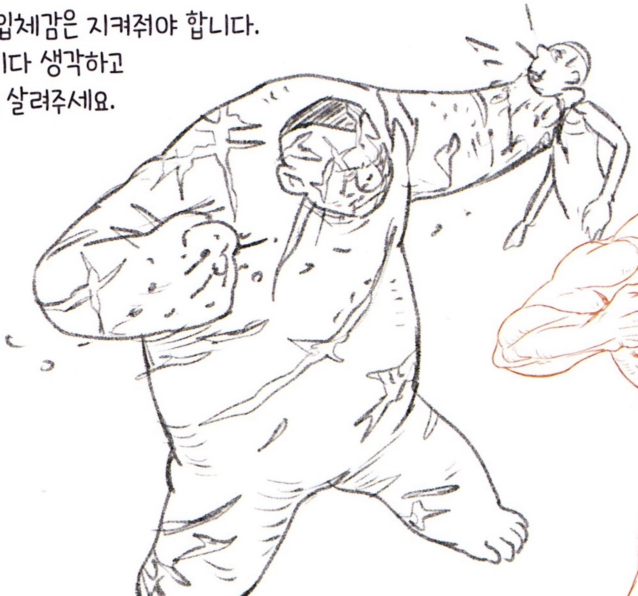




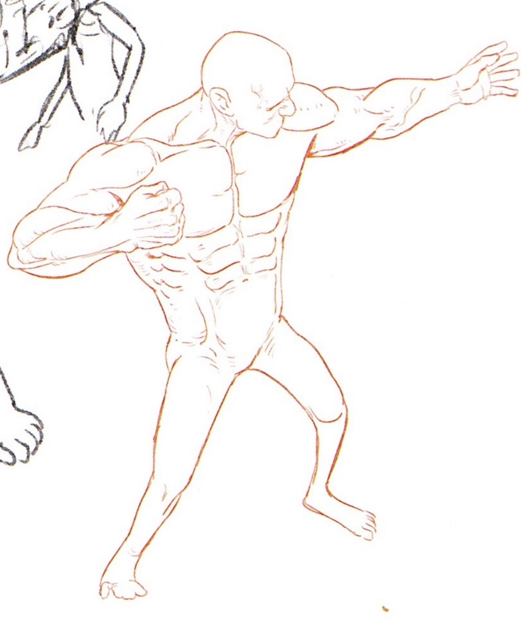
부하1.

이 캐릭터 같은 경우
표현이 안됐음에도 불구하고 강해보입니다.
몸과 팔을 크게 그림으로써 단단한 이미지가 형성됩니다.

그래도 입체감은 지켜줘야 합니다.
원기둥이다 생각하고
볼륨감을 살려주세요.



체형을 확 바꿔서 그려봤습니다.
비교를 해보면서 상상력을 키워보세요.



부하 2

앞서 설명했던 비율에 비해 팔과 하체를
엄청 길게 표현했습니다.

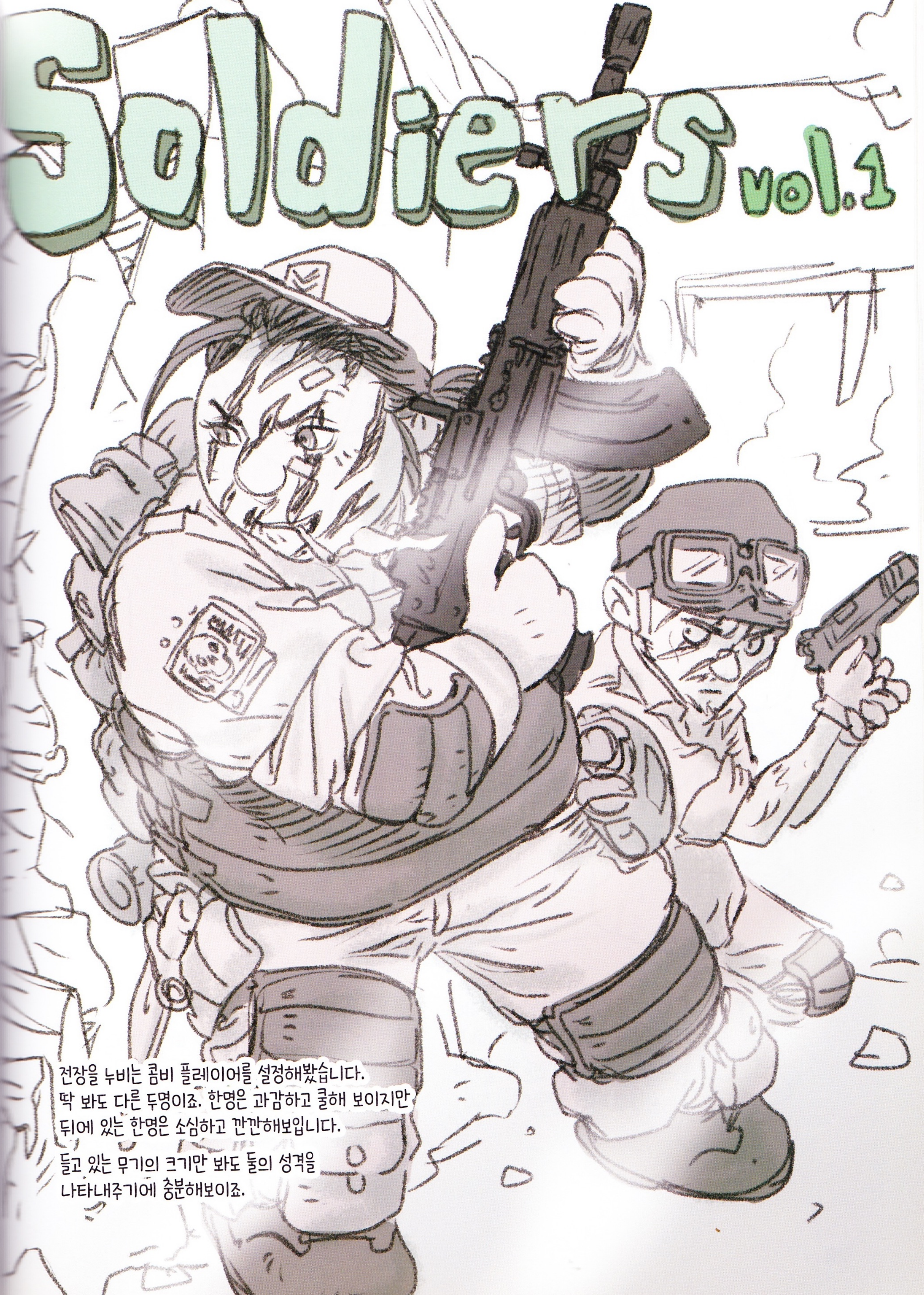
무표정과 동공의 크기를 좀 작게 그려주면
오싹한 느낌을 줄 수 있죠.





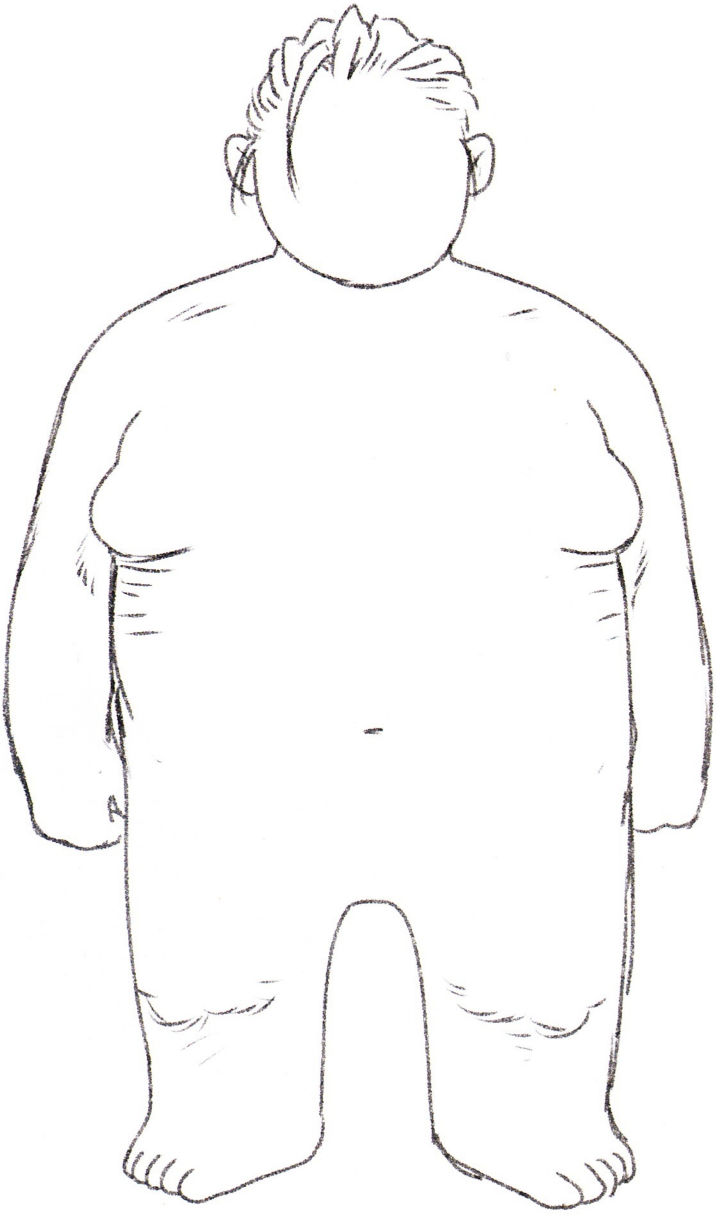


Soldier's vol.1



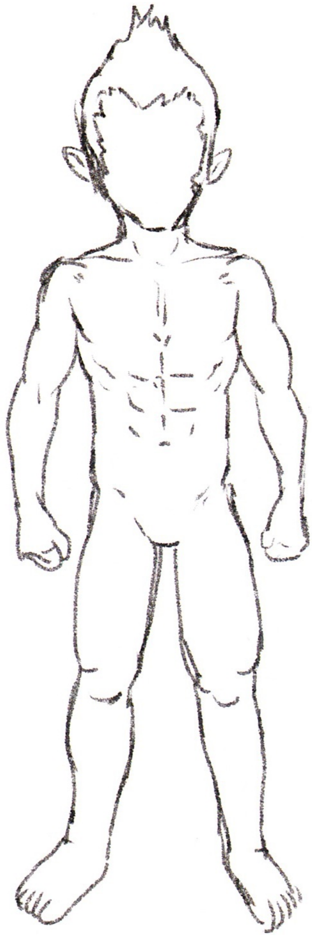
전장을 누비는 콤비 플레이어를 설정해봤습니다.
딱 봐도 다른 두명이죠. 한명은 과감하고 쿨해 보이지만
뒤에 있는 한명은 소심하고 깐깐해보입니다.

들고 있는 무기의 크기만 봐도 둘의 성격을
나타내주기에 충분해보이죠.



통나무 같은 인체지만 완요골근이나
대퇴사두근 무릎의 표현은 해줬습니다.

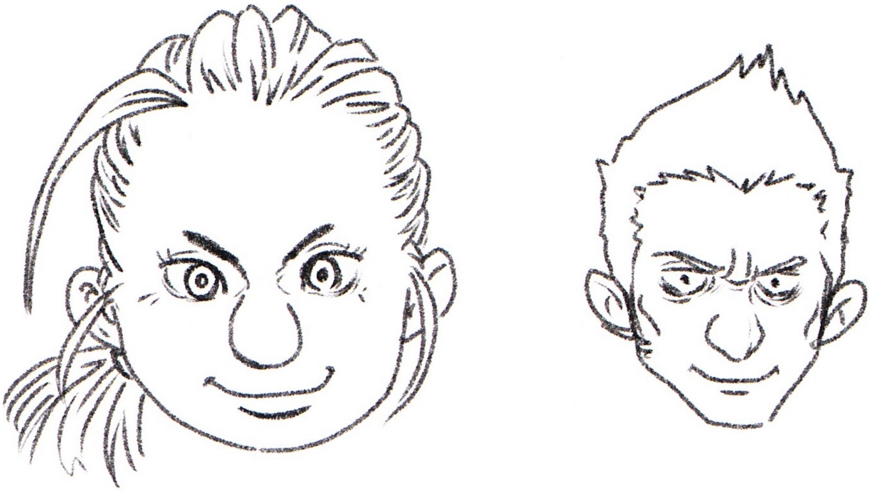
또 살 때문에 묻혀 있는 것 같지만
쇄골의 표현도 살짝 해줍니다.



남자의 경우
정상적인 근육 표현을 해주고
얼굴을 좀 크게 그렸습니다.

옆에 덩치 큰 캐릭터를 배치해주니
상대적으로 작아보일 수 있습니다.

여자는 둥글둥글하고 시원한 이목 구비와 남자는 각진 이목구비입니다.
눈동자 크기부터 차이를 둡니다. 확실히 다른 이미지로 보이죠.

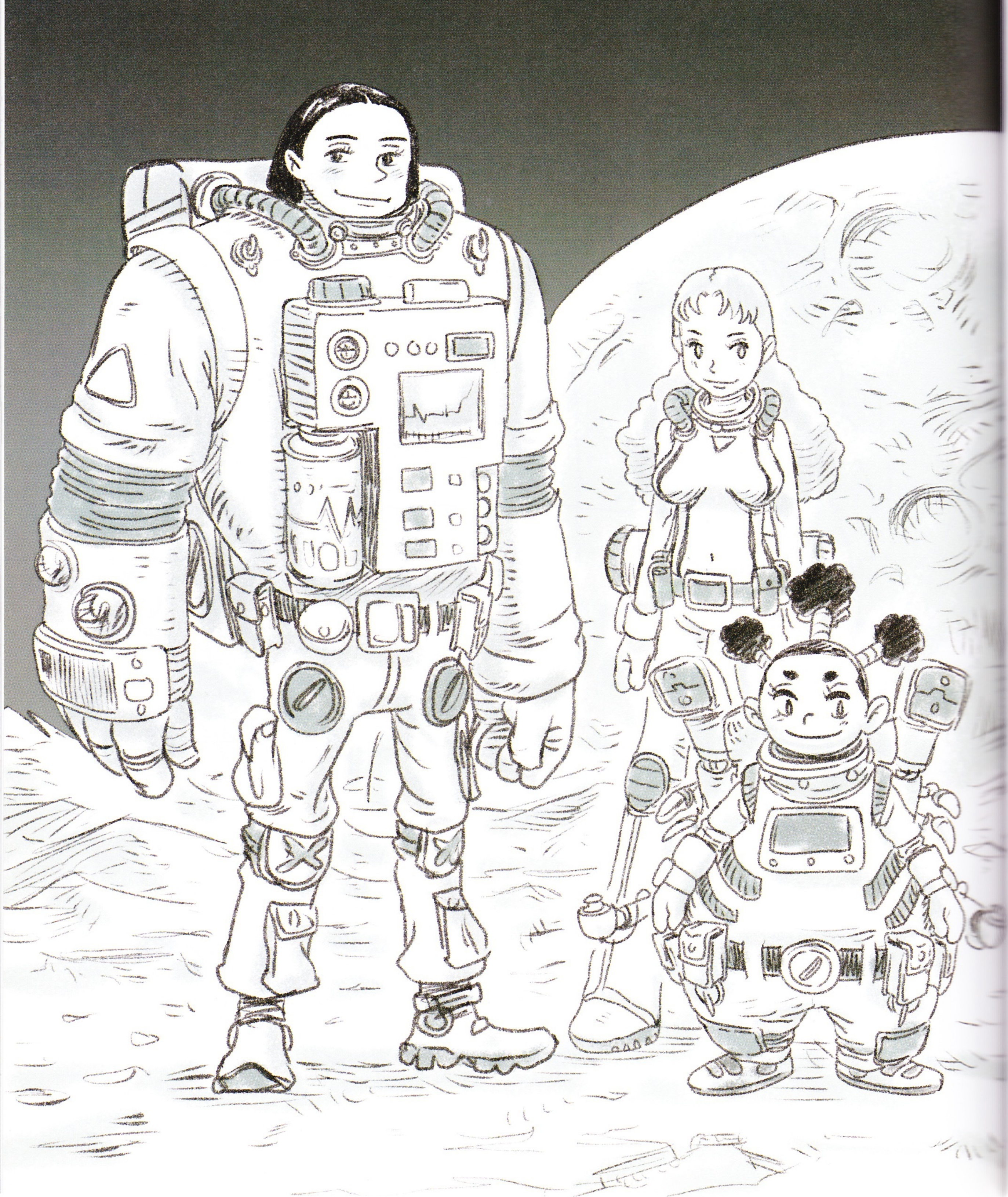


캐릭터 연기를 통해
더욱 차별화를 줄 수 있습니다.



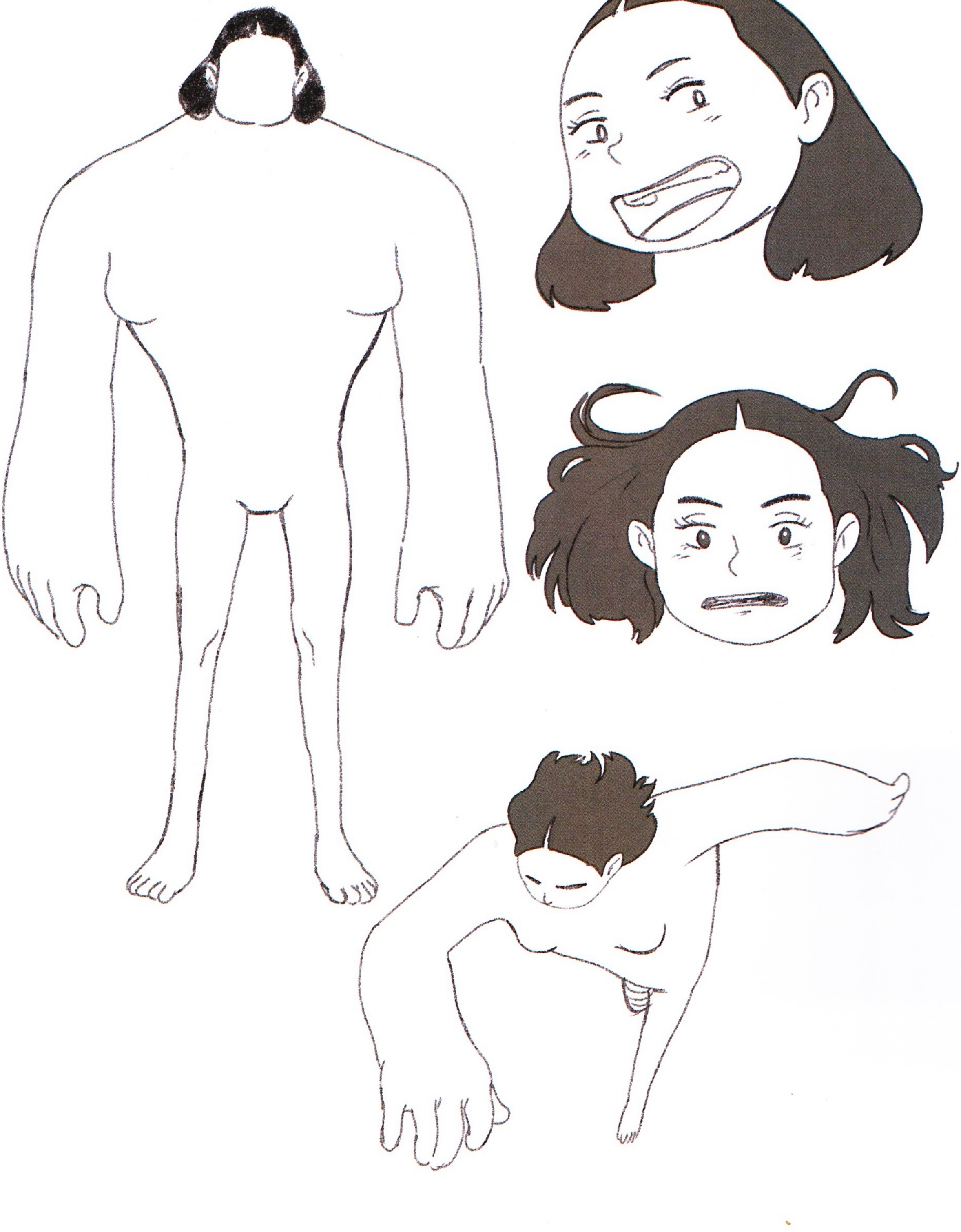
해부학적 이론을 무시하고 과장을 해서
재미를 준 캐릭터 컨셉입니다.

덩치 큰 캐릭터 완전 작은 캐릭터 그 사이에
일반적인 비율의 캐릭터를 설정해줬습니다.

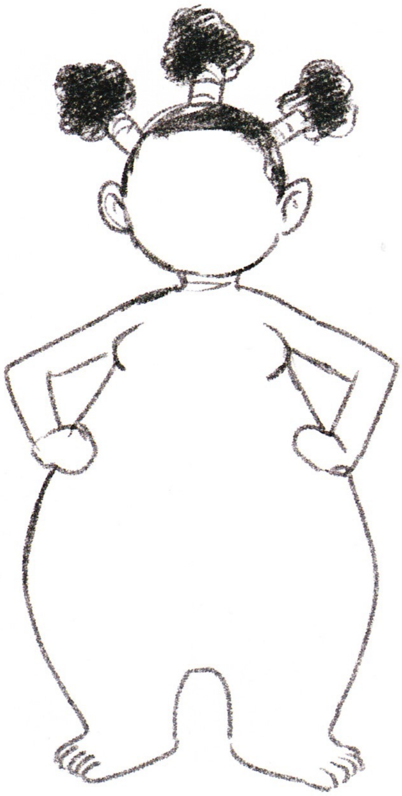


마치 운동선수와 일반인의 상,하체를 합쳐놓은 듯합니다.

자신감 있게 과장해주시면 좋습니다.
내측광근과 무릎을 이렇게 간단하게 표현해주면 좋습니다.



마치 삐에로복장을 입은 듯한 체형입니다.
언뜻 디즈니의 캐릭터 디자인이 생각납니다.
하체를 크게 그리면 귀여우면서 안정감 있는
느낌을 줄 수 있습니다.

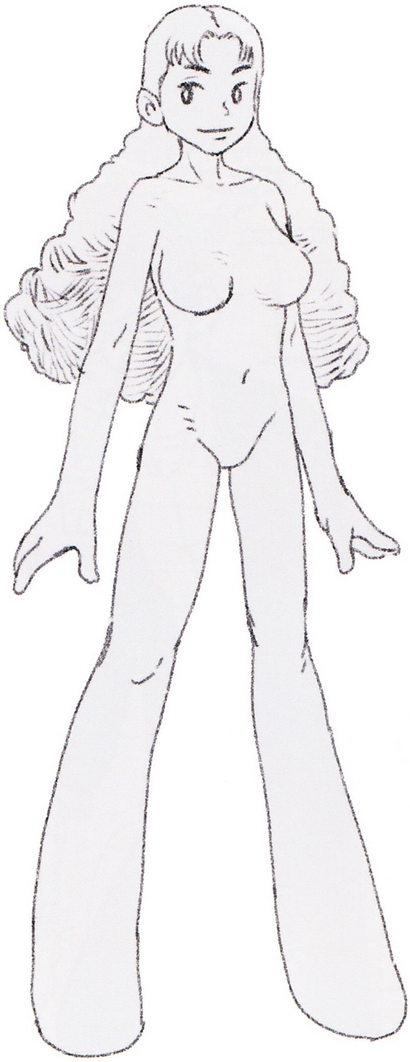










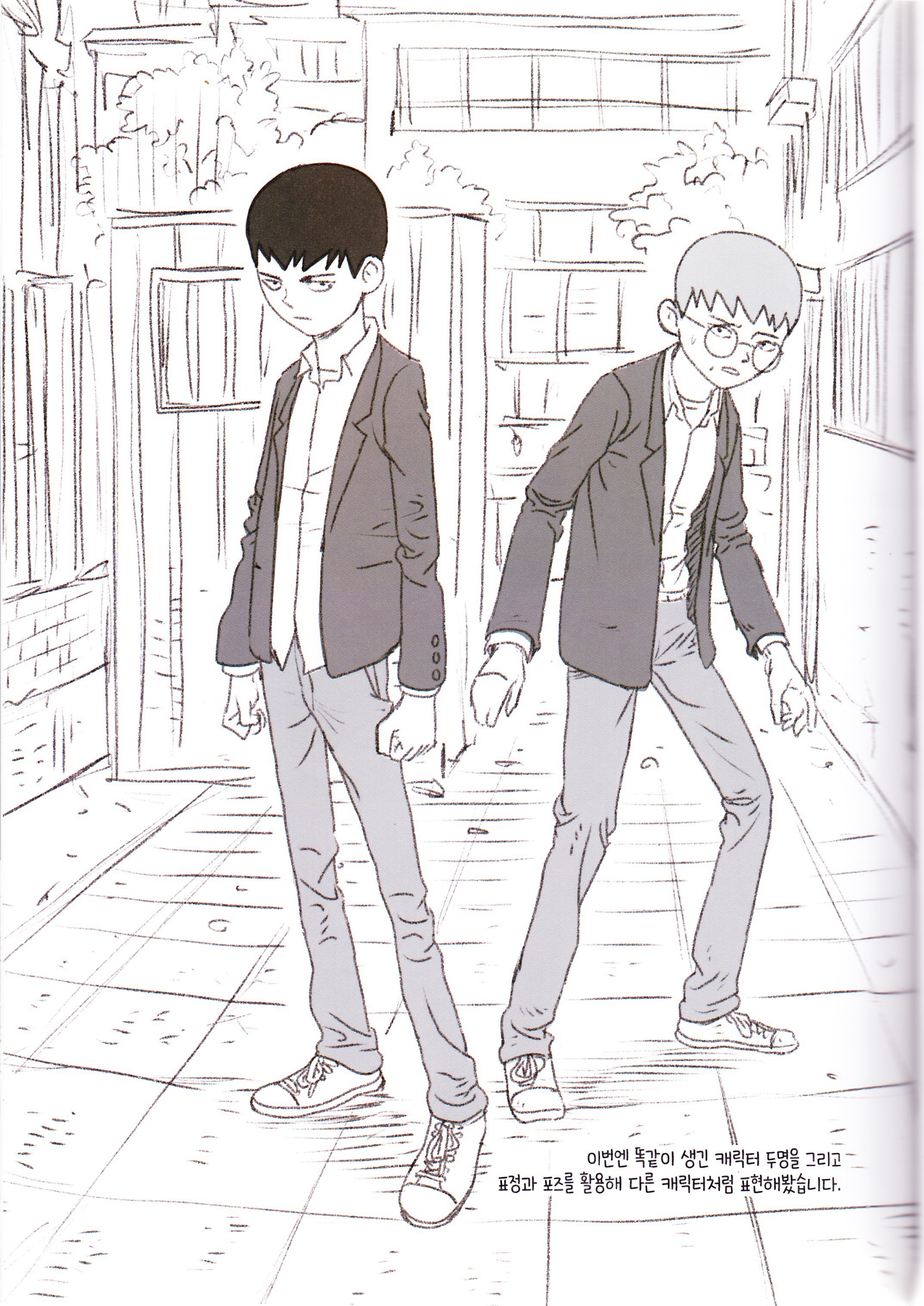


다른 캐릭터들의 비해 큰 특징은 없어서
발의 형태에 변화를 줘봤습니다.

발목이 얇아지는게 아니고 통 굽 워커를
신은 듯한 형상입니다.

발에 무게중심이 실린 듯하여 안정감을 줍니다.

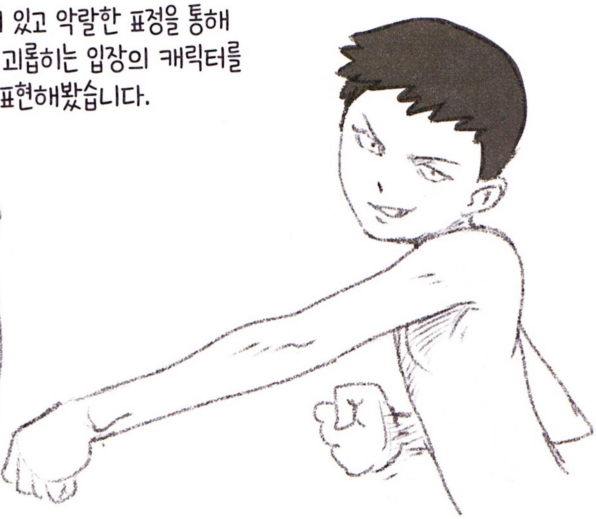




이번엔 똑같이 생긴 캐릭터 두명을 그리고
표정과 포즈를 활용해 다른 캐릭터처럼 표현해봤습니다.



자신감이 있고 악랄한 표정을 통해
상대방을 괴롭히는 입장의 캐릭터를
표현해봤습니다.







상대적으로 자신감이 없고
소극적인 표정으로
괴롭힘을 당하는 입장의
캐릭터입니다.

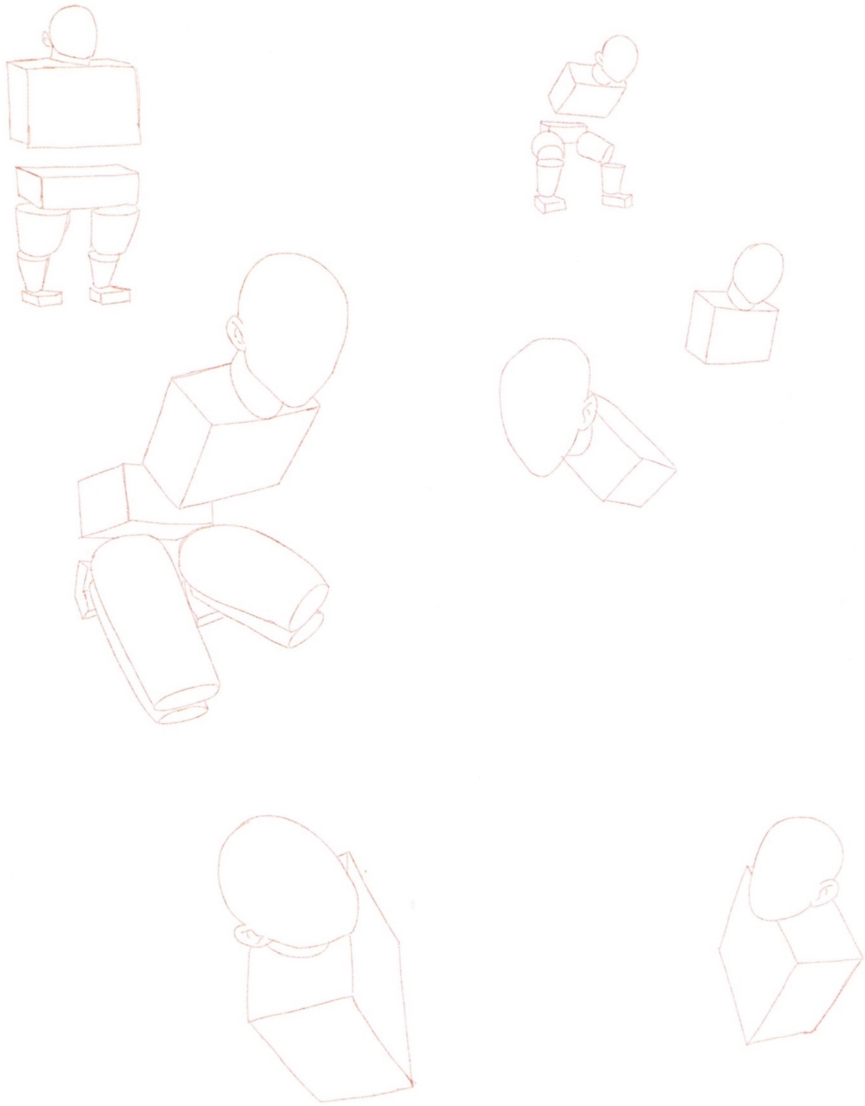
체형을 다양하게 그려서 캐릭터의 정체성을 잡는게 기본이지만
의도적으로 같은 체형 같은 외모이지만 다른 성격을 심어줌으로써
쌍둥이 같은 캐릭터를 설정해줄 수도 있겠죠.

캐릭터들과 투시가 들어간 공간을 활용해서
이야기를 꾸며봤습니다.

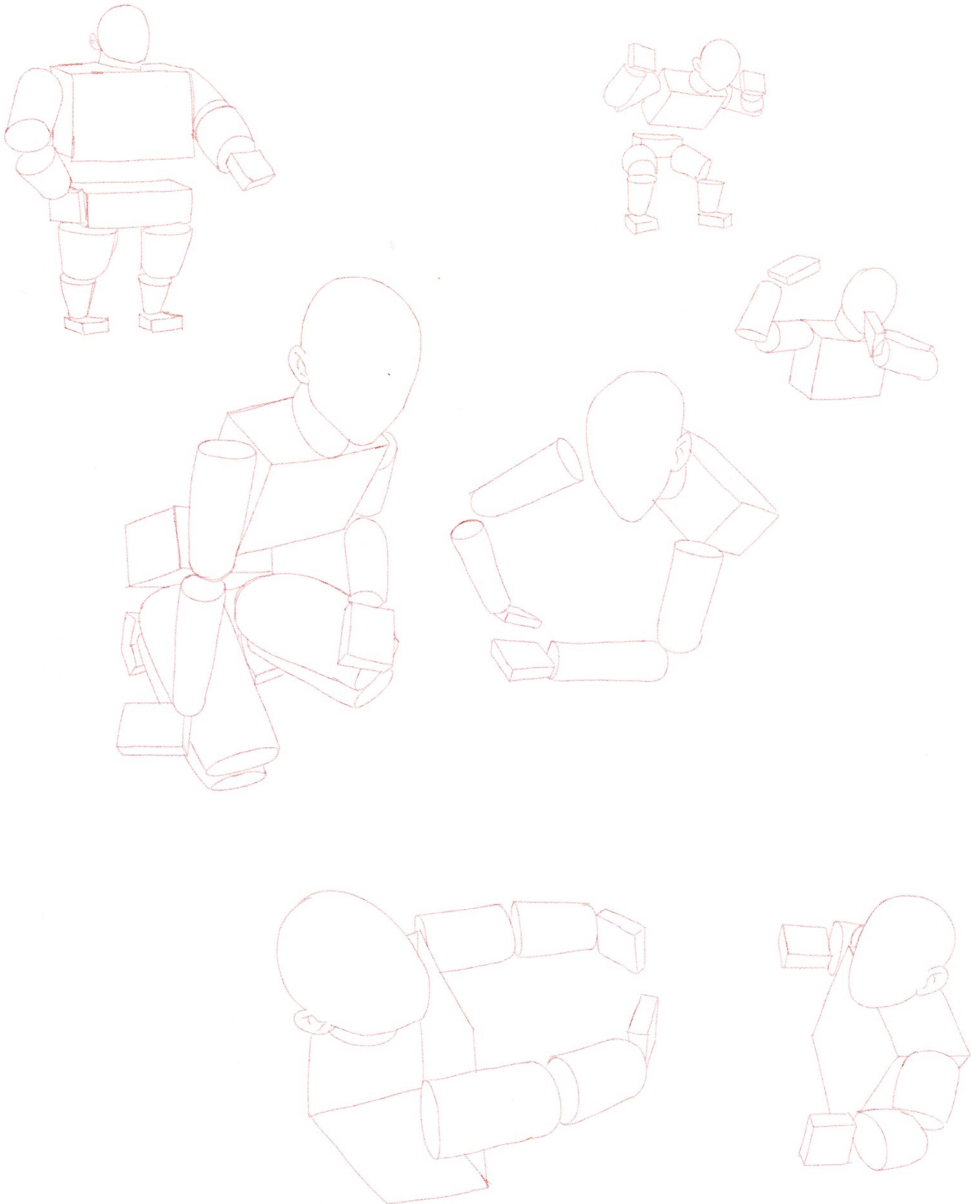


원기둥과 육면체를 활용해서 동세를 잡아봅시다.

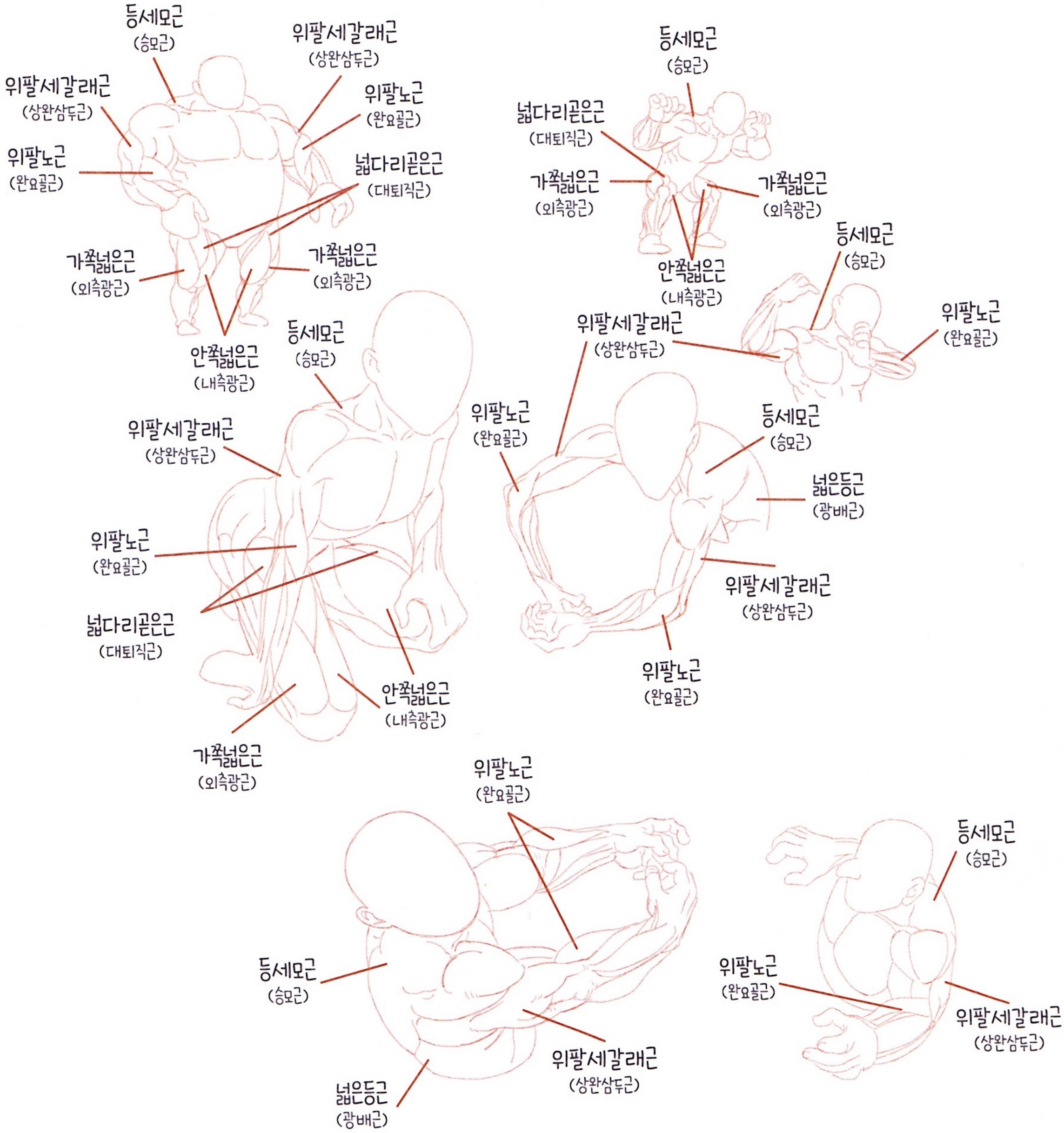
팔을 먼저 그리면 몸이 가려지기 때문에
팔을 빼고 먼저 그립니다



팔을 그려줍니다.



근육으로도 표현해 줍니다.

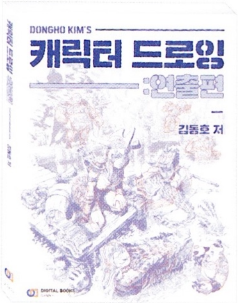








확실히 배우고 나니까 창작 욕구가 올라온다! 까먹기 전에 연습하자 연습!!
슥슥…
슥슥
좋아! 헷갈리는 부분이 있으면 얼마든지 물어보라구~!
집중력이 장난 아닌데?
열심 열심…
좋아좋아! 이제 마무리 짓고 또 다음 계획을 짜보자고~!
좋아좋아~! 다음에 또 만나자고요오~~!
END.



DONGHO KIM'S

캐릭터 드로잉

:연출편

1판 1쇄 인쇄 2021년 1월 5일 1판 1쇄 발행 2021년 1월 10일
1판 2쇄 인쇄 2023년 1월 5일 1판 2쇄 발행 2023년 1월 10일

—

지 은 이 김동호
발 행 인 이미옥
발 행 처 디지털북스
정　　가 20,000원
등 록 일 1999년 9월 3일
등록번호 220-90-18139
주　　소 (03979) 서울 마포구 성미산로 23길 72 (연남동)
전화번호 (02)447-3157~8
팩스번호 (02)447-3159

—

ISBN 978-89-6088-366-6 (13650)
D-20-26

DIGITAL BOOKS
디지털북스